

AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 18
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
SUPLEMENTO ESPECIAL
16 PÁGINAS CON
Los nuevos títulos del soft mundial
La guía definitiva de las aventuras del momento
Normality y The Riddle of Master Lu
Concurso
GRAND PRIX 2
Vive en directo la emoción del Gran Premio de Portugal
15 años HOBBY PRESS
Imágenes exclusivas y Work in Progress
MDK
MURDER DEATH KILL
¡¡Nunca has visto nada igual!!
8 426239 020312 00018




Edita
**HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente
**María Andrino**
Consejero Delegado
**José I. Gómez-Centurión**
Subdirectores Generales
**Domingo Gómez**
**Amalio Gómez**

Director
**Domingo Gómez**
Directora Adjunta
**Cristina M. Fernández**

Director de Arte
**Jesús Caldeiro**
Diseño y Autoedición
**Carmen Santamaría**
**Elena Jaramillo**

Redactor Jefe
**Francisco Delgado**
Redacción
**Carmelo Sánchez**
**Gonzalo Torralba**
**Francisco Gutiérrez** (Internacional)
**Miguel Ángel Lucero** (CD-ROM)
**Alfonso Urgel** (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
**Laura González**

Directora Comercial
**María C. Perera**

Departamento de Publicidad
**María José Olmedo**

Coordinación de Producción
**Lola Blanco**

Departamento de Sistemas
**Javier del Val**

Fotografía
**Pablo Abollado**

Corresponsal
**Derek de la Fuente** (U.K.)
Colaboradores
**Pedro J. Rodríguez**
**Fernando Herrera**
**Juan Antonio Pascual**
**Francisco J. Rodríguez**
**Anselmo Trejo**
**Santiago Erice**
**Rafael Rueda**
**Pablo Fernández**
**Guillermo de Cárcer**
**Ventura y Nieto**

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
**Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
**HOBBY PRESS, S.A.**
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
**Boyaca**
Tel 747 88 00





Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 


# sumario


**Año XII - Tercera época - Número 18 - Julio 1996 - 595 ptas.(IVA incluido)**




# Editorial

*"Con la feria hemos topado, amigo Sancho." Algo así podría haberle espetado el ingenioso hidalgo a su no menos ingenioso escudero, si hubiera cambiado los paisajes de La Mancha por los de la también soleada California, y los molinos y la iglesia por el E3. La feria más importante del mundo, ahí es nada. Una muestra que deparó algunas sorpresas, muchas horas corriendo arriba y abajo, y títulos de calidad para el futuro más inmediato. Por ello, en este número encontraréis un inusual número de páginas dedicadas a todo aquello que nos llegará en los próximos meses, pensando siempre en etapas postveraniegas –la gente del software también tienen derecho a las vacaciones, ¿no?–. Un completo suplemento con lo más interesante de Los Ángeles.*
*Pero como no podíamos dejarlo todo en un "ya llegará...", y tras varios meses de conversaciones con sus creadores, os presentamos lo más fuerte de la próxima temporada. Nos adelantamos a los demás para presentaros lo que será uno de los más fuertes bombazos del año; la primera incursión de Shiny Entertainment en el mundo del PC, que representa un salto cualitativo enorme en el panorama actual del soft.*
*«MDK» es el nombre del juego con el que la compañía de David Perry hará estragos en pocos meses, y que puede sentar las bases de ciertos conceptos a la hora de afrontar un nuevo proyecto para el resto de las compañías del sector, de aquí a fin de año. Un juego que hará temblar las estructuras más solidas del sector, y que podréis contemplar en estas páginas, por primera vez.*
*Pero no podemos vivir sólo del futuro, y de lo que vendrá dentro de unos meses. Por eso, nuestras habituales secciones de punto de mira, patas arriba, etc., están llenas de títulos ricos, ricos y refrescantes –que, con este calor, bien viene algo refrescante–. Y no hemos descuidado, por supuesto, nada del resto de la revista: secciones, trucos, noticias... y como cada mes, un sabroso CD-ROM repleto de demos, trailers y todo aquello que sabemos que os gusta.*
*¿Conocéis alguna manera mejor de empezar el verano que con Micromanía de julio? Nosotros creemos que tampoco.*

Estamos en pleno verano y el calor parece insoportable, por lo que este mes os hemos preparado un CD con las demos jugables más "fresquitas", como simuladores de vuelo –«ATF» y «AH3 Thunderstrike»–, arcade en «Return Fire», estrategia con «Chaos Overlords» y lucha con «Virtual Fighter». Además, os hemos incluido más de 20 juegos de acción para que no paréis ni un momento. También os presentamos las 3 previews de los juegos de próxima aparición, «Cyberia 2», «Deadline» y «MDK».
En la sección de ocio encontraréis los programas para conectaros a nuestros servidores de Ibertex y los trailers de los próximos estrenos.






## Cómo arrancar el CD-ROM

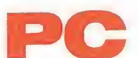
*Tenéis en vuestras manos el CD-ROM número 13 de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.*

*Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.*
*Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.*

*Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.*



## Demos



## PC

### ADVANCED TACTICAL OF FIGHTERS



Os ofrecemos una demo de uno de los simuladores de vuelo más completos y realistas creados hasta la fecha, en la que podréis volar durante un tiempo tratando de derribar a unos cuantos aviones enemigos de diferentes tipos, que querrán hacer lo mismo con vosotros.



### AH3 THUNDERSTRIKE

«AH3 Thunderstrike» es un programa, mezcla de simulador y arcade, en el que tomaréis los mandos de un poderoso helicóptero de combate en diferentes misiones alrededor de todo el planeta.





En la demo jugable que os ofrecemos tendréis la posibilidad de jugar en dos de estas misiones; en una de ellas tendréis que destruir diferentes bases de comunicaciones ocultas en la selva, y en la otra diferentes objetivos navales.

## CHAOS OVERLORDS



Si alguna vez habéis querido convertiros en unos capos de la mafia, ahora podréis conseguirlo en este juego de tablero llevado a la pantalla de vuestro ordenador, en el que tendréis que ir consiguiendo aumentar vuestro territorio y alquilar maleantes con diferentes características, sin perder de vista a las bandas rivales, claro.

## ESPECIAL ARCADE

Os hemos preparado una selección de más de 20 juegos de acción para que tengáis unas vacaciones atareadas y podáis soportar el calor.

## RETURN FIRE

«Return Fire» es un arcade de acción en el que podréis jugar





uno o dos jugadores, y el objetivo del juego es acabar con todas las posiciones enemigas. Para ello, dispondréis de cuatro vehículos diferentes: un helicóptero para llegar a posiciones en islas o muy lejanas, un lanzacohetes para acabar con las defensas antiaéreas, un tanque con el que arrasaréis todo tipo de construcciones y un jeep para desplazamientos muy rápidos.

## VIRTUA FIGHTER

Por fin, uno de los arcades de lucha que más ha triunfado tanto en las máquinas recreativas como en las consolas, ha





llegado a los ordenadores personales, más correctamente al entorno Windows 95.
Si no sabéis de qué va el juego, os diremos que controlaréis un luchador virtual en un escenario móvil, en cuanto a cámaras se refiere, y dispondréis de una gran cantidad de golpes y llaves para acabar con vuestro contrincante.

## FLYING TIGERS



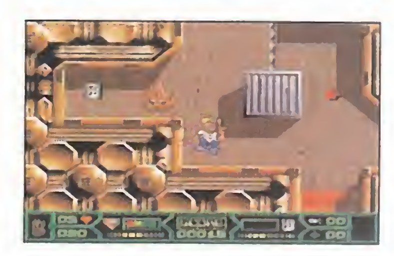
En el año 2047 apareció un nuevo tipo de terrorismo, los terroristas tecnológicos.
Para luchar contra ellos se creó el mejor escuadrón aéreo de toda la historia de la humanidad, los Flying Tigers.
Ya sabéis cuál es vuestra misión en este arcade mata-mata de los más clásicos.

## JAZZ JACKRABBIT



Jazz JackRabbit es un conejillo muy, muy travieso, al que una malvada tortuga le ha robado su novia, Eva. Por ello, nuestro héroe debe intentar salvar a fiel novia –su chica– y a todas las zanahorias de la tierra de las garras de la malvada tortuga.

## CYRIL THE CYBERPUNK



Mientras vuestro amigo Cyril estaba investigando el espacio exterior, interceptó una transmisión alienígena en la que descubrió que se estaba iniciando la invasión de la Tierra, por lo que se armó hasta los dientes, y cogió su monopatín volador para atacar la nave invasora.
Este es el argumento del arcade de plataformas que os presentamos y que nos parece de lo más adictivo.




## ÍNDICE DE MICROMANÍA

Este mes os ofrecemos de nuevo el índice actualizado de Micromanía hasta la revista número 17. En él podréis encontrar toda la información que queráis acerca de los artículos, los juegos y utilidades publicadas hasta la fecha en Micromanía.

## ÍNDICE DE CDs

En él, además de acceder a todos los programas, demos y trailers publicados, también podréis instalarlos, desinstalarlos y ejecutarlos.







### CYBERIA 2



«Cyberia 2. Resurrection» es el nombre del nuevo juego mitad arcade mitad aventura gráfica, en la que podréis jugar en diferentes escenarios tanto con vehículos como a pie. El juego posee unos magníficos gráficos, tanto en las animaciones como en el desarrollo del mismo, y buena prueba de ello es esta preview que os presentamos.

### DEADLINE





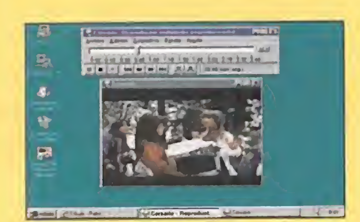
Seguro que siempre os habéis sentido atraídos por los grupos policiales de élite. Pues ahora os ofrecemos una preview de «Deadline» en la que controlaréis a uno de estos grupos en diferentes misiones, salvando rehenes o capturando grupos terroristas.

### MUDER DEATH KILL

«Muder Death Kill» –o «MDK»– es el nombre de un arcade de acción con gráficos de muy alta calidad en el que unos alienígenas han invadido la tierra. Un inventor os ha dotado de un casco virtual, con zoom incorporado, y diferentes armas para que salvéis el planeta.
Os ofrecemos una preview del juego en formato AVI para Windows.

## Ocio

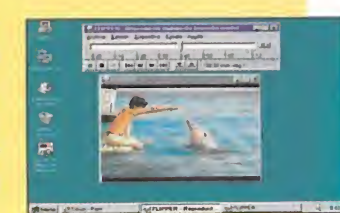
### CORSARIOS DEL CHIP



«Corsarios del Chip» es el nombre de una producción española en la que un grupo de chavales, locos por la informática, se dedican a entrar en diferentes sistemas para conseguir sus reivindicaciones.
Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

### FLIPPER

Seguro que los más jóvenes de vosotros no recordáis al divertido delfín que hizo las delicias de los adolescentes en los años 60 y 70. Pues parece que es el momento de revivir lo pasado, por lo que los chicos de UIP han creado un largometraje basado en este simpático mamífero y han elegido como protagonista a Paul Hogan. Os ofrecemos un trailer en formato AVI o de vídeo para Windows.



### HOBBY LINK 1.13

En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex. En él podréis realizarnos vuestras consultas, conseguir nuevos programas, charlas en directo y muchos más servicios que ponemos a vuestra disposición.

### INFOFÚTBOL 2.1

Con este programa de conexión a Ibertex podréis obtener toda la información actualizada sobre los resultados y noticias del deporte rey.

### STAR TREK VOYAGER



Nuevas tripulaciones y personajes aparecen en la tercera entrega de la serie –«Star Trek Voyager»–, en la que apreciaréis que por primera vez el capitán será una mujer. Lo podréis observar mejor en este vídeo en formato AVI.

## Servicio de atención al usuario

*En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.*

*Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.*

# *Sólo los mejores estarán en Atlanta*











OLYMPIC GAMES

El juego multideportivo más completo: 100 y 400 metros lisos, saltos de longitud, triple, altura y pértiga, esgrima, natación, lanzamiento de disco, jabalina y martillo, tiro olímpico, halterofilia, ciclismo y tiro con arco.

*El próximo 19 de julio los mejores deportistas del mundo se darán cita en Atlanta. Por eso US Gold anuncia los dos juegos que te harán vivir el espíritu olímpico. "Olympic Soccer" y "Olympic Games" potencian el dinamismo de las acciones y combinan las imágenes más realistas con un ritmo de juego impresionante. "Olympic Soccer" y "Olympic Games" son los únicos juegos con licencia oficial del Comité para los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, disponibles en PlayStation™, Sega Saturn y PC CD-ROM.*




OLYMPIC SOCCER

Un juego de fútbol depende de su flexibilidad. Aunque tenga los mejores gráficos o el mejor sonido, si no tiene ritmo de juego no sirve. *"Olympic Soccer"* combina el realismo con una acción trepidante. *"Olympic Soccer"* lo tiene todo.

*— Disponibles en: —*

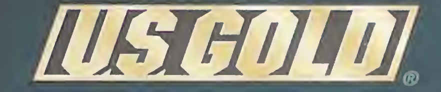


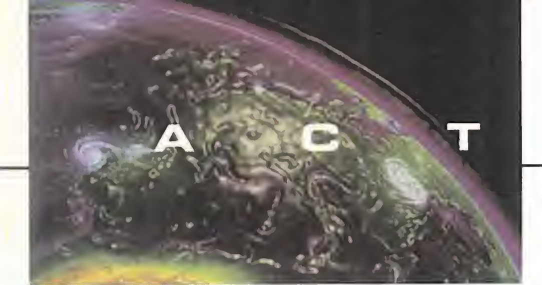







Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**






## DESTRUCCIÓN. SÓLO DESTUCCIÓN

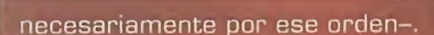
# Return Fire

**SILENT SOFTWARE/WARNER**
En preparación: **PC CD-ROM (WIN 95)**
**ARCADE**





Uno de los títulos más carismáticos de 3DO, llega ahora a todos los compatibles de la mano de Warner, para llevar el significado de la palabra "destrucción" hasta sus últimas consecuencias. Tal es el objetivo de «Return Fire», una magnífica muestra de lo que debe ser un buen juego de acción, cuyo único objetivo es no dejar títere –enemigo– con cabeza, en una orgía bélica en la que controlaremos cuatro vehículos distintos: un jeep, un helicóptero, un vehículo oruga y un carro de combate. Nuestra meta: secuestrar la bandera del rival y acabar con todos sus efectivos –no necesariamente por ese orden–.



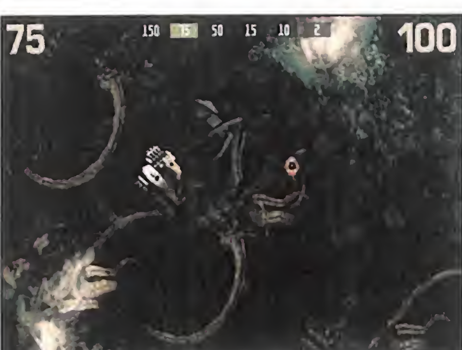
«Return Fire» está siendo desarrollado en resoluciones VGA y SVGA, de modo que podamos adaptar nuestro equipo a las mejores condiciones de juego posible, teniendo en cuenta que la calidad gráfica en ambos modos es altísima. La perfección técnica del juego, unida a su diversión, adicción, y una banda sonora compuesta por algunas melodías de autores clásicos, realmente impresionantes, nos hará ver la guerra de otro modo, contemplando su lado más divertido.

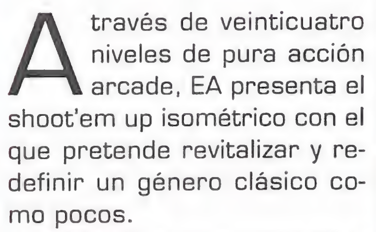
## LA NUEVA ERA DEL SHOOT'EM UP

# Fire Fight

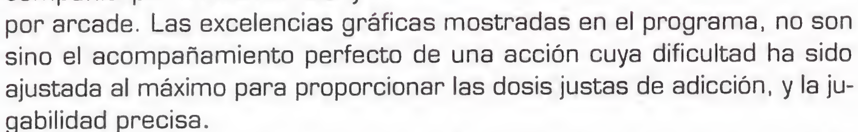


**ELECTRONIC ARTS**
En preparación: **PC CD-ROM (WIN 95)**
**ARCADE**





A través de veinticuatro niveles de pura acción arcade, EA presenta el shoot'em up isométrico con el que pretende revitalizar y redefinir un género clásico como pocos.
«Fire Fight» es la apuesta de la compañía por Windows 95 y por arcade. Las excelencias gráficas mostradas en el programa, no son sino el acompañamiento perfecto de una acción cuya dificultad ha sido ajustada al máximo para proporcionar las dosis justas de adicción, y la jugabilidad precisa.



Seis tipos distintos de armas han sido diseñadas para que, a medida que varía la capacidad de ataque de la nave protagonista, ocurra lo propio con la misma, en apariencia y potencia destructiva.
La posibilidad de usuarios múltiples ha sido contemplada al desarrollar el programa, incluyéndose la opción de hasta cuatro jugadores simultáneos a través de modem o red.

## Ganadores del concurso UEFA Champions League

**Francisco Cuenca Pinilla**, de Madrid, ha resultado ganador del primer premio. El pasado 22 de Mayo visitó Roma, donde presenció la final de la Liga de Campeones en el estadio olímpico.

Los ganadores de un juego de **UEFA Champions League** son los siguientes:

Jesús del Río Posada. León
Víctor de Pedro Paredes. Madrid
Javier González Blas. Madrid
José Mª Carbonell Railo. Barcelona
Bruno Piñeiro Heredero. Madrid

## EXPLOSIVO

# Blade

**LA SORPRESA HA SALTADO POR DONDE MENOS SE LA ESPERABA. NI «QUAKE», NI «UNREAL», NI NINGÚN OTRO, AÚN EN PREPARACIÓN Y SOBRE LOS QUE SE VIENE ESPECULANDO COMO LOS PORTADORES DE LA ANTORCHA DE LA REVOLUCIÓN EN EL SOFTWARE PARA PC, LOS ABANDERADOS DE LA NUEVA ERA DEL JUEGO..., LOS MEJORES PROGRAMAS DE LA HISTORIA; NINGUNO ESTABA PREPARADO PARA ESTO. Y "ESTO" SE ESTÁ HACIENDO AQUÍ, EN ESPAÑA, POR UN GRUPO DE PROGRAMACIÓN, REBEL ACT STUDIO, QUE VA A SALTAR DEL ANONIMATO MÁS ABSOLUTO AL OLIMPO DE LOS ELEGIDOS EN CUESTIÓN DE TRES MESES. Y POCAS VECES HEMOS ESTADO TAN SEGUROS DE ALGO. ESTAS SON LAS PRIMERAS IMÁGENES DE «BLADE».**





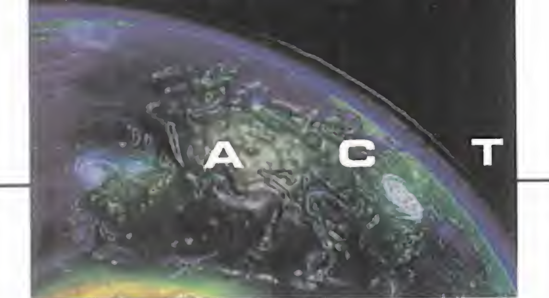


**REBEL ACT STUDIOS/ FRIENDWARE**
En preparación: **PC CD-ROM**
**AVENTURA/ARCADE**

Tanto quejarnos por el paupérrimo y famélico estado del soft español, y nadie se daba cuenta de que en nuestra tierra están, posiblemente, los nuevos reyes de la programación 3D –con perdón de id–. Rebel Act Studio era un grupo complemente desconocido para el público, hasta hace escasas fechas, en que llegó hasta nuestras manos el primer material de lo que se puede convertir en el nuevo objeto del deseo de los seguidores de los juegos en 3D: «Blade».
Lo que aquí podéis ver es sólo un pálido reflejo de lo que ofrecerá la versión final de un juego que, cuando esté finalizado, allá por la próxima Navidad poseerá características tan asombrosas como la posibilidad de jugar en resolución 1.024x768 en paleta de 16 bits, contará con efectos de luces y sombras dinámicos en tiempo real, sombreados gouraud, deformaciones de esqueletos, cinemática inversa, mutilaciones en los personajes, efectos de niebla, más de 30 armas distintas, ocho jugadores en red, modem...



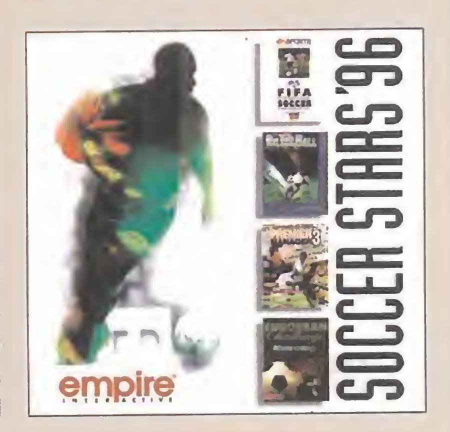

Lo que Rebel Act está diseñando en «Blade» es el que con toda probabilidad se convertirá en el programa que marcará la senda a seguir en el género de los juegos poligonales 3D. El juego a batir tras el lanzamiento de «Quake» y otros, que antes de nacer ya están viendo peligrar su corona, si Rebel Act consigue sus metas.La ambición de este equipo es tan grande que, aún en pañales este proyecto, ya anuncian dos juegos más para 1.997 desarrollados gracias al explosivo engine 3D que está dando forma a «Blade».
No perdáis de vista este nombre, porque puede ser el título que lleve el soft español a lo más alto del panorama mundial.



## FÚTBOL PARA TODOS

# Los Ases del Fútbol 96

**UBI SOFT**
**COMPILACIÓN**
**DEPORTIVO**




La Eurocopa en todo su apogeo, diversas compañías lanzando una tras otra un juego de fútbol a cuál más espectacular y atractivo, y a nadie, hasta ahora, se le había ocurrido una idea tan sencilla como preparar un pack recopilatorio de algunos de los títulos más conocidos de hace unos años hasta ahora, ofreciendo variedad y cantidad para todos los gustos.
Ubi ha reunido en un par de CD-ROMs títulos tan atractivos como el primer «FIFA» de EA, «Striker», «Sensible Soccer», «Goal!»,etc., para ofrecer al usuario que no pudo conocer o disfrutar estos programas, la oportunidad de hacerlo ahora por un precio bastante asequible, teniendo en cuenta el número de juegos incluidos (8), que abarcan desde el arcade a la simulación, pasando por la estrategia. «Los Ases del Fútbol 96» quizá no presente un "look" tan a la última como «Euro 96» u otros, pero sí es una recopilación que puede tener interés para los usuarios recién llegados al mundo del PC.

## LA PREPARACIÓN PARA ATLANTA

# Decathlete

**SEGA**
En preparación: **SATURN**
**DEPORTIVO**




La recreativa está ahí, como quien dice, y Sega ya tiene casi a punto la versión doméstica de «Decathlete», un juego deportivo, basado –claro está– en diez disciplinas atléticas olímpicas que, aprovechando el tirón de los próximos juegos de Atlanta, ofrece uno de los mayores espectáculos del género jamás contemplados en un sistema doméstico. La elevadísima calidad gráfica, así como la variedad de acciones, distintas modalidades de competición, y una dosis terriblemente alta de adicción, forman un combinado casi perfecto, que redunda en una calidad global fabulosa.
«Decathlete» estará listo para coincidir en su lanzamiento con la celebración de las olimpiadas, lo que asegura que todos los usuarios de Saturn podrán disfrutar de los juegos en su propia casa, tan intensamente como si hubieran viajado hasta los Estados Unidos.

# Flash

*EA España se ha hecho con la distribución en nuestro país de todo el soft lúdico que IBM ha comenzado a desarrollar para PC, y del que ya os anunciamos sus primeros lanzamientos en estas mismas páginas. Tras el primer aluvión de títulos existen ya otros en desarrollo, que esperamos vayan apareciendo.*

*Proein, SA, distribuidores en España de productos de Microprose, asegura que en julio va la vencida y que «F1 GP2», el esperadísimo y retrasadísimo juego de Geoff Crammond estará disponible el día 1 del mencionado mes. Y nosotros no tenemos porqué dudarlo... esperamos.*

*Lo que no parece estar nada claro es el futuro de «Heart of Darkness», al menos de aquí a final de año, cuando ni Virgin ni Amazing Studio se atreven a dar una fecha, más o menos definitiva de lanzamiento, en los más de seis meses que quedan hasta navidades. Eso sí, el juego existe –hemos visto su desarrollo desde hace casi dos años–, pero... ¿cuándo lo disfrutaremos?*

# Funsoft presenta una nueva línea de periféricos



Bajo el sello genérico de Funsoft, y en asociación con algunas de las más punteras compañías fabricantes del sector, Arcadia ha comenzado a distribuir una nueva línea de periféricos y material de oficina que cubre casi todas las necesidades del usuario de PC y/o consola.
Archivadores para CD-ROM, alfombrillas, pads, ratones, filtros, reposamuñecas... y un largo etcétera de artículos de gran utilidad, y casi de necesidad para la gran mayoría de usuarios, a unos precios realmente atractivos al tratarse de una línea propia que aparece bajo un único logotipo.
Todos estos artículos pueden encontrarse ya en todo tipo de comercios del sector, así como grandes superficies y grandes almacenes.



# TECNOMANÍAS

Por Carmelo Sánchez

## 9FX MOTION 331

### ACELERADORA GRÁFICA

Fabricante: **NUMBER NINE**

Con el auge imparable de las aceleradoras, han llegado también las bajadas de precios de las mismas, que han tocado a compañías tan punteras como Number Nine. La tarjeta 9FX Motion 331 de 64 bits es una aceleradora gráfica y de vídeo a pantalla completa que da un alto rendimiento y prestaciones sobresalientes a un precio asequible. Basada en el chip acelerador Trio 64V+ de S3, puede combinar vídeo y gráficos de diferentes tonos y profundidad de color de forma casi instantánea, obteniendo unos resultados perfectos. Conjunta velocidad de reproducción a pantalla completa con la calidad de los gráficos de 64 bits, resultando ideal para las aplicaciones multimedia y de edición gráfica que integran y reproducen vídeo; en la actualidad la mayoría, juegos incluidos. Además de estar dotada de una arquitectura de bus periférico local (LPB) que garantiza velocidad, sincronización y compatibilidad con futuras placas multimedia, obtiene una resolución máxima de 1.280x1.024 en 256 colores y de 800x600 en 16 millones. La versión de 1 MB de EDO RAM tiene un precio aproximado de 19.000 pesetas, y la de 2 MB, 27.000.







## SILICON GRAPHICS COLABORA EN NINTENDO 64

Que Nintendo 64 –antes Ultra 64– sea la máquina más avanzada y con mayores posibilidades gráficas 3D del momento, como sus creadores reclaman, requiere la colaboración de las más importantes firmas en lo que a hardware de última tecnología se refiere. Silicon Graphics es una de ellas, cuyo granito de arena en la máquina de Nintendo ha sido aportado a través de la tecnología de inmersión real, presentada al mismo tiempo que la Nintendo 64 en el E3.

Esta tecnología de inmersión real, que permitirá al jugador introducirse en el mundo 3D en tiempo real de la forma más efectiva, es posible gracias a dos procesadores MIPS –empresa subsidiaria de Silicon Graphics– que alberga la Nintendo 64 en su interior. Son el microprocesador RISC R4300i de 64 bits y el coprocesador MIPS Reality, diseñado especialmente para Nintendo, y cuyas funciones son coordinadas por un software especial. Las características de este sistema dan como resultado entornos de juego donde prima el realismo.

Se consiguen decorados nítidos, detallados y, sobre todo, muy reales, pues mediante su antialiasing en tiempo real se eliminan los puntos ásperos de los objetos y se crea una visión uniforme de los escenarios. Visión que se encargan de realzar las técnicas avanzadas de mapeado de texturas, capacitadas para mantener la textura de alta calidad original de cada objeto independientemente de la distancia que haya entre el mismo y el observador.

Además, como el render es en tiempo real, es necesario un buffering profundo –en tiempo real– que elimine las superficies ocultas para facilitar y acelerar el renderizado. Posteriormente, la animación de los objetos necesita de una sincronización del proceso gráfico, para que sea lo suficientemente suave y real. Como todo ha de conjuntarse para obtener un resultado final aceptable, la combinación en tiempo real de gráficos 2D y 3D con el sonido se realiza mediante la función de mezcla dinámica de medios.

Para visionar lo que esta tecnología es capaz de hacer, basta con echar un vistazo a las imágenes. Para comprobarlo tendréis que esperar a tener N64. Hasta el 30 de Octubre por lo menos, nada.










## Flash

Texas Instruments va comercializar el Permedia, nuevo chip acelerador de 3D Labs. Este chip está fabricado con tecnología de segunda generación, lo que le permite obtener prestaciones superiores hasta cinco veces a las de los chips convencionales. Se prevé igualmente que la comercialización a gran escala de un chip tan avanzado le haga más asequible en un futuro próximo.

3DFX Interactive ha creado «Home Run Derby», la primera recreativa realizada con Voodoo Grpahics. Este sistema permite crear juegos 3D altamente interactivos y con calidad gráfica fotorealista; se mejora la calidad y precisión visual sin sacrificios de rendimiento. «Home Run Derby» es un juego de béisbol virtual que participa de gráficos 3D en tiempo real y que se juega con un bate auténtico.

Ya existe el ratón que se maneja sin manos. Lo ha fabricado Hunter Digital, se llama NoHands Mouse y consiste en dos pedales; con el pie derecho se mueve el cursor controlando su dirección y velocidad por presión, y con el izquierdo se hacen los clicks de los botones. Tampoco es difícil de manejar ya que sólo hay que mover los pies como se hace con las manos, quedando éstas libres.

## ACM GAME CARD

### TARJETA DE JOYSTICKS

Fabricante: **THRUSTMASTER**

La tarjeta de conexión de joysticks a nuestro PC es un componente al que generalmente no se le da demasiada importancia, a pesar de que las que montan nuestros ordenadores de fábrica nos presenten ciertos problemas. Factores como la imposibilidad de usar un joystick de más de dos botones, o la necesidad de conectar más de un mando, o incluso el funcionamiento irregular del mismo, nos pueden impulsar a adquirir una tarjeta de joysticks nueva.



La solución que ThrustMaster nos da va más allá de las tarjetas duales convencionales, constituyéndose en una de las más avanzadas –sino la que más– del momento. La ACM Game Card es capaz de procesar las señales procedentes de joysticks con cuatro y más botones, lo que le permite tener conectados incluso dos mandos de este tipo, cada vez más necesarios para simuladores deportivos y otros juegos multijugador en la misma máquina. Pero además incluye otra característica interesante, que no es otra cosa que un regulador manual de la velocidad de la tarjeta para adecuarla a la del ordenador, garantizando una sincronización necesaria para un funcionamiento óptimo del joystick, incluso de los más sensibles. Fabricada para que no afecte a su funcionamiento el calor de los ordenadores más rápidos, la tarjeta ACM consigue una lectura precisa y sumamente efectiva de los movimientos y botones de cualquier mando existente, aunque, por supuesto, los mejores resultados se obtienen con los de ThrustMaster. Más información sobre la misma en Herederos de Nostromo (91)4471933.

**APLICACIONES**

### El libro de Corel DRAW! 5 y Photo Paint




El famoso programa de diseño de Corel encuentra en este libro una fantástica manera de hacerse con el mismo, contando con numerosos temas que no viene bien explicados en el manual y que el autor se ha encargado de explicar con ejemplos y multitud de figuras.
Está configurada como una guía para lograr el aprendizaje del programa, y está dividido en cinco partes que van desde el tratamiento del propio programa Corel DRAW! 5 , pasando por Photo Paint, Corel TRACE, Corel MOSAIC –utilísimas aplicaciones–, hasta un apéndice donde se encontrará el lector con un detallado estudio del color y una guía de instalación.
Es una muy buena manera de ampliar conocimientos sobre Corel DRAW! 5 y de muchas de sus aplicaciones, y cualquiera que se adentre en el mundo del diseño gráfico por ordenador lo tendrá fácil gracias a esta obra.

654 Págs. 5.950 Ptas.

JOSÉ LUIS ORÓS
RA-MA
NIVEL "I"

**APLICACIONES**

### Microsoft Office para Windows 95 paso a paso




Microsoft Office para Windows 95 es una colección de aplicaciones profesionales, que pueden ser utilizadas de una forma combinada como si se tratara de una única aplicación. Con esta obra el lector aprenderá a utilizar Microsoft Office para producir documentos combinados con un alto grado de sofisticación, mediante la integración de datos procedentes de las distintas aplicaciones que componen el paquete Microsoft Office.
Esta obra está especialmente elaborada para aquellos que tengan ya conocimientos del programa de Microsoft, que ayudados por un disquete con archivos de prácticas, harán más productiva su especialización en el mismo.
Hay que destacar la traducción que del mismo se ha realizado, así como decir que es una muy buena manera de dominar Microsoft Office para Windows 95.

352 Págs. 3.846 Ptas.

CATAPULT INC.
MICROSOFT PRESS/MCGRAW-HILL
NIVEL "C"

**MÚSICA**

### MIDI. Proyectos prácticos de música electrónica




De una manera breve y concisa, esta obra trata de enseñar a los lectores a montar sus propias unidades de música electrónica, además de ahorrar dinero.
La obra está desarrollada a lo largo de dieciocho capítulos, y cuenta con un glosario de términos para que el lector pueda recurrir a él sin ningún temor a la hora de tener alguna duda. Lo único que hay que conocer es MIDI y todos los proyectos se podrán llevar a cabo de la manera más fácil –probadores, captadores, conmutadores, pedales, mezcladores...–.
En definitiva, una buena obra que se podía haber hecho un poco más extensa, incluyendo muchos más proyectos que no tienen que necesitar de conocimientos de electrónica, tal y como trata de hacer la obra.

157 Págs. 2.600 Ptas.

RA PENFOLD
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "I"

**APLICACIONES**

### Lotus Word Pro 96 para Windows 3.1 a su alcance




Con Lotus Word Pro 96 para Windows 3.1 a su alcance los lectores dispondrán de una guía rápida y sencilla para explorar este moderno procesador de textos que es Lotus Word Pro 96 para Windows 3.1, el cual aporta importantes innovaciones en materia de funcionalidad y facilidad de uso.
La obra está especialmente elaborada para todos aquellos usuarios principiantes de este programa, aunque también está enfocada para aquellos otros que deseen ampliar conocimientos sobre este procesador de textos.
El usuario podrá, a lo largo de seis partes –treinta y un capítulos–, aprender lo básico sobre Lotus Word Pro 96 para Windows 3.1, así como llegar a dominar el mismo sin ningún problema, ya que cuenta con multitud de ejemplos que le ayudarán en la exploración del programa objeto de la guía.
Una obra que no debe faltar en la biblioteca de todo usuario de Lotus Word Pro 96.

550 Págs. 4.300 Ptas.

DANIEL J. FINGERMAN
OSBORNE/MCGRAW-HILL
NIVEL "I"

**PÉSIMO**
**FLOJO**
**NORMAL**
**BUENO**
**MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**





# FLEXCAM

## CÁMARA PARA ORDENADOR

Fabricante: **VIDEOLABS**

Las cámaras de vídeo se convierten poco a poco en un periférico cada vez más importante de los ordenadores personales. Las causas son variadas: su funcionalidad en las nuevas aplicaciones y su bajo precio. De todas ellas, la que mejor aúna estas premisas con un precio asequible y un diseño atrevido, práctico y divertido es FlexCam de VideoLabs, empresa de USA que por ahora no tiene distribuidor oficial en nuestro país.
Con ella al lado de nuestro ordenador, ya sea un PC o un Mac, cubriremos todas las necesidades que pudiéramos tener de grabación de imágenes, tanto para crear películas QuickTime o AVI, como digitalizar gráficos, o usar un sistema de teleconferencia. La FlexCam es una cámara de vídeo de 1/3 pulgadas de alta resolución en color que integra además un micrófono de gran sensibilidad. Su principal peculiaridad es que se une a la base que la soporta por medio de un tubo muy flexible que facilita su orientación y posicionamiento. FlexCam graba en S-Video –tanto en modelos NTSC como PAL– de alta calidad, consiguiendo imágenes límpias y nítidas, de gran calidad para cualquier aplicación que la queramos dar.

# SyJET 1.3 GB

## UNIDAD DE ALMACENAMIENTO

Fabricante: **SYQUEST**



No podía ser de otra forma. En plena guerra por el mercado de los productos de almacenamiento masivo de información, Syquest ha presentado su alternativa al Jaz de Iomega, con prestaciones similares a un precio menor.
Su nombre es SyJET 1.3 GB, y externamente es similar al Jaz, aunque un poco más voluminoso, pero igualmente removible y portable. SyJET es una unidad de almacenamiento que usa cartuchos de 3.5 pulgadas con una capacidad de 650 MB ó 1.3 GB. Disponible tanto en modelos para PC –el interno es IDE y el externo SCSI, aunque mediante un kit puede conectarse al puerto paralelo– como para Macintosh –solo SCSI–. Consigue unas velocidades de transferencia medias de 4 a 7 MB/segundo, que se elevan a 10 en los modelos SCSI y a 16.7 en si se conecta a una tarjeta EIDE PIO mode 4. Estas características le hacen ideal para back ups, desarrollos multimedia que requieran gran cantidad de vídeo, gráficos y sonido, y en general cualquier necesidad de almacenamiento a gran escala. SyJET es un avanzado producto que une gran capacidad con una respetable velocidad de acceso a la información con un precio muy interesante. 499 dólares la unidad –más un cartucho–, 65 dólares el cartucho de 650 MB y 95 el de 1.3 GB. Por ahora no se distribuye en nuestro país.

# 3D CONTROLLER PAD Y NET LINK

## ACCESORIOS PARA SATURN

Fabricante: **SEGA**

La compañía japonesa quiere que los usuarios de Saturn tengan con su máquina acceso a distintos mundos, y de la forma más rápida y cómoda. Este es el objetivo principal de los dos nuevos periféricos que Sega ha desarrollado.
Con el 3D Controller Pad, el jugador se sentirá inmerso como nunca en los mundos 3D creados artificialmente para él. Es un pad con todas las funciones y características de los normales de Saturn, pero con una forma redondeada que alberga dos botones más en la parte inferior y una palanca de control mínima adaptada a ser usada con un sólo dedo: el 3D Analog Controler. Este mini joystick proporciona un control muy preciso y un manejo suave de la dirección en los juegos 3D. Para comprobarlo de primera mano, este pad se comercializa junto con el juego «NIGHTS» a un precio de 70 dólares, aunque también se puede comprar por separado costando sólo 40.
El otro periférico proporcionará a los usuarios de Saturn acceso a otro mundo muy concurrido en la actualidad: Internet. Con Net Link conectado en el slot de cartucho tendremos a nuestra disposición en nuestra TV todos los servicios que Internet nos puede ofrecer. Sega Saturn Net Link está compuesto por un módem de 28.800 bps que se acompaña por un navegador específico en CD-ROM para la Saturn, y en un futuro estarán disponibles un ratón y un teclado para aprovechar mejor sus funciones. Para apoyar este periférico, Sega –y otras compañías como GT Interactive, Virgin o Accolade– desarrollarán juegos multijugador por Internet que se espera hagan un número de diez para las Navidades. Este periférico, cuyo precio en USA es como el de una Saturn –200 dólares–, confiere a la máquina de Sega facultades de comunicación que hasta ahora estaban reservadas a los ordenadores.



# CARTAS AL DIRECTOR



**Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

EN PLENO VERANO, NO OS PODEMOS OFRECER MUCHAS SOLUCIONES PARA MITIGAR EL CALOR AGOBIANTE, PERO SÍ PARA QUE SE OS HAGAN UN POCO MÁS LLEVADEROS. SIEMPRE PODÉIS COGER VUESTRO JUEGO PREFERIDO Y ECHAROS UNAS PARTIDAS, PERO QUE NO SEA DE ALGO MUY MOVIDITO PORQUE SI NO VAIS A SUDAR AÚN MÁS CON LA ACCIÓN Y EL AJETREO. AUNQUE, SEAMOS SINCEROS, LO QUE MÁS APETECE Y MEJOR SIENTA ES BUSCAR UNA BUENA SOMBRA ACOMPAÑADA POR UN REFRESCO Y UN SITIO CÓMODO PARA SENTARSE Y DEVORAR MICROMANÍA. PERO, ESO SÍ, HACIENDO UN PARÓN IMPORTANTE EN ESTA SECCIÓN PARA LEER QUÉ ES LO QUE LOS DEMÁS NOS QUIEREN CONTAR. Y, POR QUÉ NO, IGUAL SE OS OCURRE ALGO Y EL MES SIGUIENTE VEIS VUESTRA CARTA PUBLICADA. ¿A QUÉ ESPERÁIS PARA COGER PAPEL Y BOLÍGRAFO?

## Dudas con la EDGE 3D

Al leer el comentario de la Diamond Edge 3D del mes de Abril me quedaron una serie de dudas sobre la misma que ruego me respondáis, ya que quiero estar seguro antes de lanzarme a comprarla. ¿A partir de cuándo y dónde se podrá conseguir la Diamond Edge 3D? ¿Qué precio tendrá? ¿Los juegos que saque Sega de sus recreativas llegarán casi al mismo tiempo al PC que a la Saturn? ¿Funcionarán juegos como «Tekken», «Tohshinden», etc., con esta tarjeta? ¿Los periféricos de Saturn servirán también para juegos que no sean de Sega, es decir, si me compro el Arcade Racer me servirá para «Destruction Derby»?

***Zebenzui Rancel Delgado. Sta. Cruz de Tenerife***

*RESPUESTA: La Edge 3D ya está a la venta, y en España la distribuye Euroma Telecom (91-5711304) y su precio recomendado es de 79.000 pesetas + IVA. Sega tiene pensado, en un principio, convertir a PC sus éxitos de Saturn, pero en un futuro hará directamente programas para su línea Sega PC, para usar tanto con la Edge 3D como sin ella. La Edge 3D sólo hace funcionar y acelera juegos de PC diseñados para ella, y no de Saturn o PlayStation, por lo que «Tekken» o «Tohshinden» funcionarán si se hacen versiones de PC. Los periféricos que se conectan a la Edge 3D funcionan como tales tan sólo en los juegos específicos que son exclusivos de Sega PC.*

## Mi juego no funciona

Os escribo para que me ayudéis o me deis información sobre cómo solucionar mi problema. Me he comprado el juego «Crusader: No Remorse», y aún estando totalmente nuevo, se cuelga en una fase y no se puede seguir jugando. Sé que los CD-ROMs son extremadamente sensibles, pero el mío no tiene ni una raya.

***E. Alberto López Murillo. Zaragoza***

*RESPUESTA: Si el juego se te cuelga siempre en el mismo punto, puede ser que el CD-ROM esté defectuoso, con lo que deberías intentar cambiarlo por otro en la tienda donde lo adquiriste. Si incluso con el nuevo el problema persiste, quizás el fallo sea de tu lector de CD, que no lea bien esa pista del disco, o incluso puede haber algún tipo de incompatibilidad del juego con algún programa residente o componente de tu ordenador.*

## Sobre un par de juegos

Tengo algunas dudas sobre el juego «XS»: ¿cuándo saldrá al mercado?, ¿saldrá en su revista?, ¿publicarán alguna demo en el CD-ROM? También quisiera hacerles algunas preguntas acerca de «D!Zone»: además de wads, he oído que también trae editores; ¿sólo sirven para hacer niveles o también los hay para tratar gráficos?, ¿es fácil aprender a usarlos?, ¿hay que tener conocimientos de informática para ello?

***Pablo Iglesias. Barcelona***

*RESPUESTA: «XS» no saldrá al mercado como mínimo hasta después del verano, y por supuesto que será comentado ampliamente en Micromanía, con demo incluida si la tuviésemos a nuestra disposición. En cuando a «D!Zone», incluye todo tipo de editores de niveles, gráficos o música, y el manejo de la mayoría es sumamente fácil, a poco que tengas conocimientos de inglés, claro.*

## CD-ROMs musicales

Soy un fan de los grupos de música Oasis, Ace of Base y Blur. Me gustaría saber si hay algún CD-ROM en el cual aparezcan los vídeos, letras, conciertos o cualquier otra cosa sobre estos grupos y, si es así, dónde conseguirlos.

***Axel Alonso Valle. Madrid***

*RESPUESTA: Cada día son más los grupos que se animan a hacer producciones múltimedia en CD-ROM, como últimamente Sting o The Cranberries, pero no tenemos noticias de que ninguno de los que mencionas tenga o esté preparando algo similar. Si tienes acceso a Internet, busca y encontrarás muchísima información, tanto gráfica como en texto, sobre ellos.*

## Dibujos animados informáticos

En vuestra revista leí un artículo acerca de la aparición de la segunda parte de «Dragon's Lair» para CD-i de Philips. Cabe decir que soy un fanático sin remedio de este tipo de juegos –«Dragon's Lair», «Space Ace», «Braindead 13»...– y desearía saber si va a salir «Dragon's Lair II» para CD-ROM. También me complacería saber qué títulos de ese género hay actualmente, exceptuando los citados anteriormente, y los que pueden salir en el futuro.

***José Luis Cerezuela Alcalá. Alicante***

*RESPUESTA: Hay tres partes de la serie «Dragon's Lair» que salieron hace bastante tiempo en disquete para PC, pero que te costará conseguir ya que están casi seguro descatalogados. Pero parece que en un futuro próximo se publicará «Dragon's Lair II: Timewarp» en PC CD-ROM, y que se siguen preparando juegos de este tipo, entre los que se contará «Shadoan» de Interplay.*

## Clónico o de marca

Me voy a comprar un Pentium a 90 y me asalta una terrible duda: ¿me compro un clónico, o es preferible adquirir uno "de marca"? Y es que en el primer caso me va a salir bastante más barato; pero en el segundo me da la impresión de que me ofrecen un mejor servicio postventa. ¿Qué me recomendáis?

***Miguel García Campos. Santander***

*RESPUESTA: Nuestra recomendación es que mires muy bien lo que tanto los grandes fabricantes como los montadores de clónicos pueden ofrecerte. Porque hay ordenadores "de marca" con un precio muy ajustado y una muy buena garantía, y otros clónicos de mucha calidad y bastante caros. Los clónicos no te tienen que dar menos confianza que los "de marca", porque ya muchos de ellos dan un buen servicio postventa. El consejo es: asegúrate de que lo que pagas es lo que obtienes, que está todo en buenas condiciones, y exige la factura con la que poder reclamar.*

**NOTA:** El número de teléfono de "Herederos del Nostromo" aparecido en anteriores números de la revista ha cambiado. En su lugar podéis

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
**MICROMANÍA**
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
**cartas.micromania@hobbypress.es**




**SHINY ENTERTAINMENT/ INTERPLAY**
En preparación: **PC CD-ROM**
**ACCIÓN/AVENTURA**

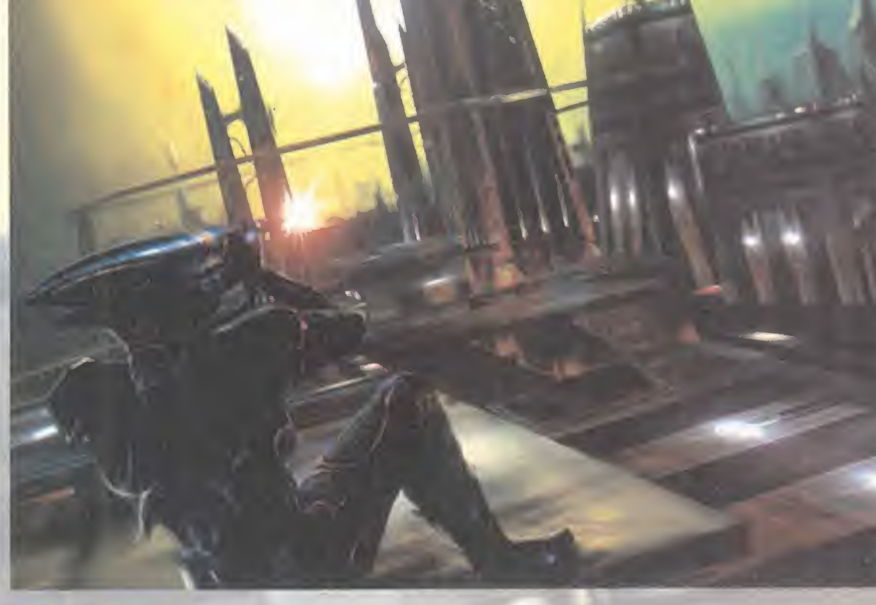



ASÍ

Los creadores de uno de los juegos más carismáticos de todos los tiempos en las consolas de dieciséis bits, «Earthworm Jim», dicen adiós para siempre al campo en el que triunfaron para adentrarse en la "jungla" del PC. Sin embargo, ¿no resulta demasiado arriesgado un cambio tan radical sin una mínima experiencia previa? Cuando faltan unos meses para el estreno oficial de «MDK», el mismísimo Dave Perry nos ha descubierto los pormenores de su más secreto, ambicioso e increíble proyecto, con el que pretende definir, y muy probablemente lo consiga, las bases de lo que serán los juegos del futuro en los compatibles –y mientras, Interplay se frota las manos...–. Así será la nueva maravilla de Shiny Entertainment. Así será el increíble «MDK».







# ES EL FUTURO

La noticia se dio a conocer, casi por sorpresa, en la celebración del Shoshinkai el pasado noviembre, en Japón. La presentación oficial de Nintendo 64 en el país oriental reunió a varios de los más destacados programadores y representantes de importantes compañías de soft, para comprobar si las excelencias que se contaban sobre el nuevo hard Nintendo eran fundadas.

Entre estos "gurús" del soft se encontraba Dave Perry, fundador y alma mater de Shiny Entertainment, responsable, junto a Nick Jones, del gusano más famoso de las consolas, Earthworm Jim, y cabeza visible de esta pequeña compañía de Laguna Beach, California.

## LA HISTORIA DETRÁS DE «MDK» ¿Y NINTENDO 64?

Algunas de las impresiones que el señor Perry obtuvo en la muestra japonesa fuerorecogidas en estas mismas páginas –Micromanía 12, Enero 1.996–, en el reportaje dedicado a la presentación de N64. Entre sus declaraciones, se encontraban dos frases absolutamente reveladoras: "Nuestro nuevo proyecto –«Murder, Death, Kill»– iba a desarrollarse para Ultra 64, pero no hemos llegado a un acuerdo final con Nintendo" (...) "Probablemente aparecerá en PC CD-ROM, y más tarde para M2."

La verdad tras esta historia viene de los primeros momentos en que Nintendo comenzó a perfilar su famoso "Dream Team", para arropar con un nutrido puñado de títulos de calidad el lanzamiento de lo que parecía se iba a convertir en el hard del futuro. Shiny y Dave Perry, gracias a «Earthworm Jim» y otros –«Cool Spot», «Aladdin»...– parecían reunir las condiciones perfectas para entrar en el "grupo de los elegidos", siendo capaces de asegurar un nuevo éxito para la, aún nonata, gran máquina de 64 bits. Pero algo con lo que no contaba Nintendo empezó a fraguarse en la mente del presidente de Shiny.

"Cuando el proyecto de «MDK» aún estaba en fase inicial, no teníamos decidido qué máquina se convertiría en soporte del software. PC y N64 parecían las más adecuadas, pero queríamos dedicarnos sólo a un formato, en principio", afirma Perry. "Teníamos un montón de ideas, y empezamos a darnos cuenta que necesitarían de una gran cantidad de espacio para que se transformaran en algo real. Por aquel entonces, Nintendo había prometido que su nuevo dispositivo magnético –lo que se comenzó conociendo como "Bulky Drive"– sería la solución definitiva barriendo a los actuales CD-ROMs. Decidimos esperar... continuamos esperando... y cuando empezábamos a sentirnos frustrados, fui hasta Tokyo donde, teóricamente, se iba a presentar el nuevo "super periférico". La pega fue que no estaba allí...

Pese a que nos habría resultado mucho más práctico haber continuado programando para cartuchos, queríamos explorar las posibilidades de este nuevo soporte. Pero no pudo ser.

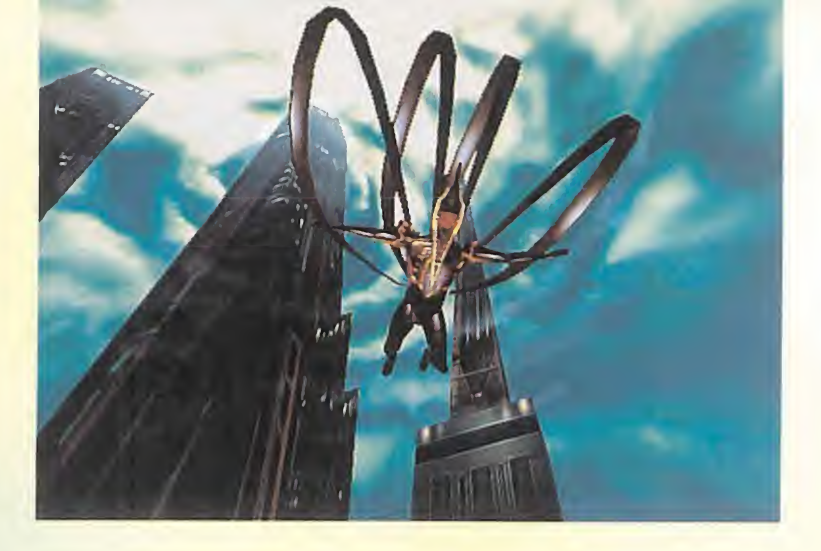
Además, lo que encontré en el Shoshinkai no era la consola Silicon Graphics que Nintendo nos había dicho que veríamos. Así, al regresar a California decidimos que el PC era nuestro objetivo. El CD nos ofrecía todo lo que necesitábamos, y la espera para esos nuevos "cartuchos" –o lo que fueran– dejó de tener sentido."

Así, comenzó su andadura hasta su fecha definitiva de lanzamiento, prevista para el último trimestre del 96. Pero, ¿cómo será realmente «MDK»?





# EL CIELO PROTECTOR
## LA HISTORIA SEGÚN SHINY



En el espacio exterior vienen apareciendo hace tiempo unas extrañas corrientes energéticas que circulan a velocidades superiores a la de la luz, y no son sino el vehículo de aquellos conocidos como los "Jinetes de las Corrientes". Criaturas de una raza de innata maldad y terrible poder.
Y llegó aquel día en que una pasó demasiado cerca de la Tierra. Primero una, después otra... hasta que hubo un momento en que intentar contar su número resultaba imposible. Y con ellas, los jinetes.
El caos invadió el planeta, los seres humanos perecieron en su gran mayoría, o bien permanecían escondidos en espera de un destino fatal.
Ocho gigantescas metrópolis sustituyeron lo que un día fue la civilización por todos conocida. Ciudades de las que destilaba la esencia del mal en cada centímetro. Y cuando peor estaba todo, el Dr. Fluke Hawkins, extraordinario científico e inventor algo extravagante, se dispuso a regresar de un largo viaje de cinco años por la galaxia, en el que acompañado de su ayudante Kurt, y su perro Max, se dedicó a realizar diversos experimentos relacionados con sabe Dios qué disciplina científica.
Fluke, responsable de ingenios tan disparatados como la "bomba nuclear más pequeña del universo", "la bomba más interesante del mundo" y artilugios de similar índole, se encontró de bruces con un panorama dantesco. Contempló, ante sus atónitos ojos, el Armagedón.
Pero la solución, la esperanza, la única posibilidad podía encontrarse en uno de sus muchos y olvidados inventos. Un traje blindado y dotado de un devastador arsenal, que un soldado, un joven, quizá como Kurt, podría utilizar en un último y desesperado intento de expulsar a los demonios del planeta Tierra.
Un uniforme de combate que incorpora un particular paracaídas, y cuyo armamento básico consiste en un artefacto, mitad cañón mitad ametralladora, enganchado a la cabeza de Kurt, formando un singular casco para el traje, y pudiendo separarse del mismo en cualquier momento para adaptarse a la situación del combate, según las circunstancias que concurran en cada instante.
Y ahora, preparad vuestros sentidos para descubrir la verdad de «MDK».











# LAS ANIMACIONES
## EL MOTION CAPTURE SEGÚN SHINY

***La excepcional animación de los personajes en «MDK», y sobre todo de Kurt, se deben en gran parte al uso de técnicas de "motion capture", con las que se asegura y consigue no sólo una gran fluidez y realismo en el movimiento, sino aumentar el nivel de jugabilidad. Los diversos problemas relacionados con esta técnica –posibles interferencias magnéticas, cálculos exactos según la disposición de los sensores, etc.–, obligaron a montar un pequeño escenario y repetir hasta la saciedad las capturas, hasta conseguir la perfección deseada.***

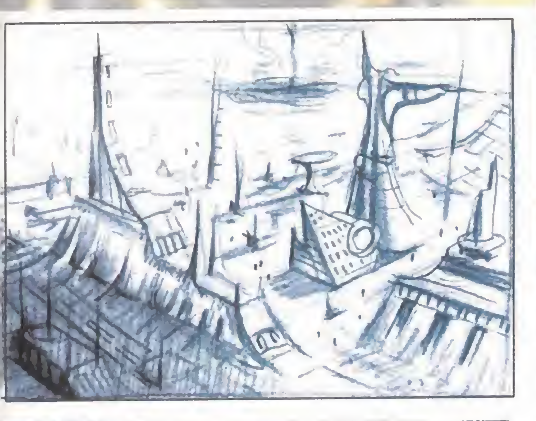
# EL CONCEPTO DE DESARROLLO

## «MDK» Y EL ARTE

Si algo define a Shiny es el mimo, cuidado y precisión con que trabajan todos sus productos. De ese modo, es sencillo entender que sean totales partidarios de definir cada acción, cada escena, cada pequeño detalle en un complejo storyboard previo al desarrollo, tanto gráfico como de programación.

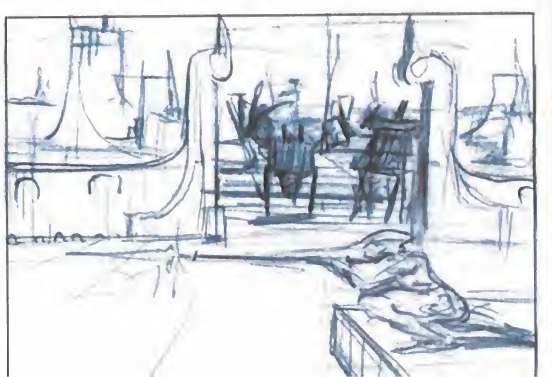
El paso inmediatamente posterior –pasemos por alto, de momento, todo lo relacionado con la producción técnica de editores y "engines" que darán forma al juego– consiste en definir, sobre papel, el diseño en todos sus detalles de los escenarios, personajes, armas, acciones, secuencias cinemáticas, etc. Paso importante, muy importante en «MDK» puesto que el mismo concepto del juego aleja totalmente cualquier sombra de vídeo digital, para dar paso a la acción pura en CGI –gráficos generados por ordenador– con resolución SVGA –una de las muchas razones del perfeccionismo y detallismo en el apartado de diseño gráfico–.

Por fin, los artistas entran en materia. Tabletas gráficas, software como "3D Studio" y "Fractal Paint", técnicas de "motion capture" para las animaciones de Kurt, el protagonista... Un despliegue de medios y talento cuya combinación produce los primeros resultados visibles de la próxima obra maestra de Shiny, cuya complejidad real de desarrollo es casi imposible de explicar, en toda su magnitud, con unas pocas palabras.









# DAVID PERRY. EL HOMBRE DE SHINY



*Más de dos metros de altura, delgado, moreno y 28 añitos. Así es a grandes rasgos David Perry, un irlandés de Belfast que hoy, convertido en presidente de una tan pequeña como importante compañía de programación, y multimillonario gracias a su talento, vive en Laguna Beach, California, donde están los estudios de Shiny Entertainment.*

*Un largo camino para un hombre que, desde niño, disfrutaba programando pequeños juegos en su ordenador, y escribiendo manuales sobre el tema, hasta los 17 años en que se trasladó a Londres, para trabajar profesionalmente en este campo.*

*"Es curioso", comenta Perry, "cómo no paro de recibir e-mails en mi ordenador, todos con la misma pregunta: ¿cómo puedo convertirme en programador de videojuegos? Bien, hoy día el sistema es bastante simple. Basta con adquirir Visual C++ y un libro sobre programación. Desde luego ya es algo más que con lo que yo comencé en esto."*

*Afable, simpático, bromista, hablador infatigable y, ante todo, un profesional de los pies a la cabeza. Su decisión, en 1.993, de montar una compañía propia, contactando con diversos profesionales del sector, cuyos currículos sumaban la nada despreciable cifra de más de doscientos juegos, no pudo haberle dado mejores resultados. Tras varios contactos con Playmates, rechazando a otras "grandes" que le imponían la realización de juegos basados en personajes no originales –«The Lion King», por ejemplo– concluyó con el lanzamiento de «Earthworm Jim», que recibió múltiples premios y fue aclamado por crítica y público. Series de animación y un increíble merchandising se pusieron en marcha a raíz del éxito del personaje y el juego, reportando pingües beneficios a David y Shiny.*

*En 1.995 la compañía fue adquirida por Interplay, momento en el que los nuevos proyectos de Shiny, «MDK» y «Wild 9's» comenzaban a tomar forma, con el objetivo de la jugabilidad –como siempre ha imperado en Shiny– como "leit motiv". Y así, llegamos al día de hoy.*

*La presentación "oficial" de «MDK» se prepara para el ECTS de otoño en Londres, y «Wild 9's» aún tardará más en ver la luz –alrededor de la primavera del 97–, pero si todo sigue el camino que debería, podríamos afirmar que David Perry, y Shiny, han vuelto a acertar de lleno.*

# LA REALIDAD DE «MDK»

## SHINY Y EL FUTURO

«MDK» utiliza dos perspectivas principales de juego. En la primera Kurt aparece en pantalla, de cuerpo entero –"la posibilidad de contemplar la totalidad del personaje", afirma Dave Perry, "mejora notablemente la jugabilidad, ya que nos ofrece en todo momento una referencia real de la posición y posibles direcciones a las que el protagonista puede dirigirse en cada instante"–.

Las ocho ciudades, escenarios principales de «MDK», se han diseñado con una perfección gráfica casi increíble, debido a las premisas que fueron el origen del juego: precisión y realismo en perspectiva, visión y profundidad de acción.

Imaginemos a Kurt situado en un punto elevado sobre la superficie contemplando la ciudad hasta el horizonte. La posibilidad de observar una acción a cinco metros es la misma que la de fijar nuestra atención a cinco kilómetros, allí donde observemos algún movimiento. Aquí, entra en escena la segunda perspectiva de juego, subjetiva y virtualizada en varios monitores situados en el cañón del casco de Kurt. A través de esta visión, se pueden efectuar tantos zooms como se deseen hasta enfocar, nitidamente el objeto o personaje que llamó nuestra atención, y así, eliminarlo si ello fuera preciso. De hecho, se puede hacer saltar una taza de café en la mano de un personaje, aunque esté realmente a un kilómetro de nuestra situación.

Y llegamos a la IA.

¿Cómo eliminar dos enemigos, distantes entre sí varios cientos de metros, pero capaces de atacarnos a la vez si somos localizados? Muy simple. Situemos a uno en nuestro zoom y, tan sólo, hirámosle. Su compañero acudirá en su ayuda y, una vez juntos... adiós.

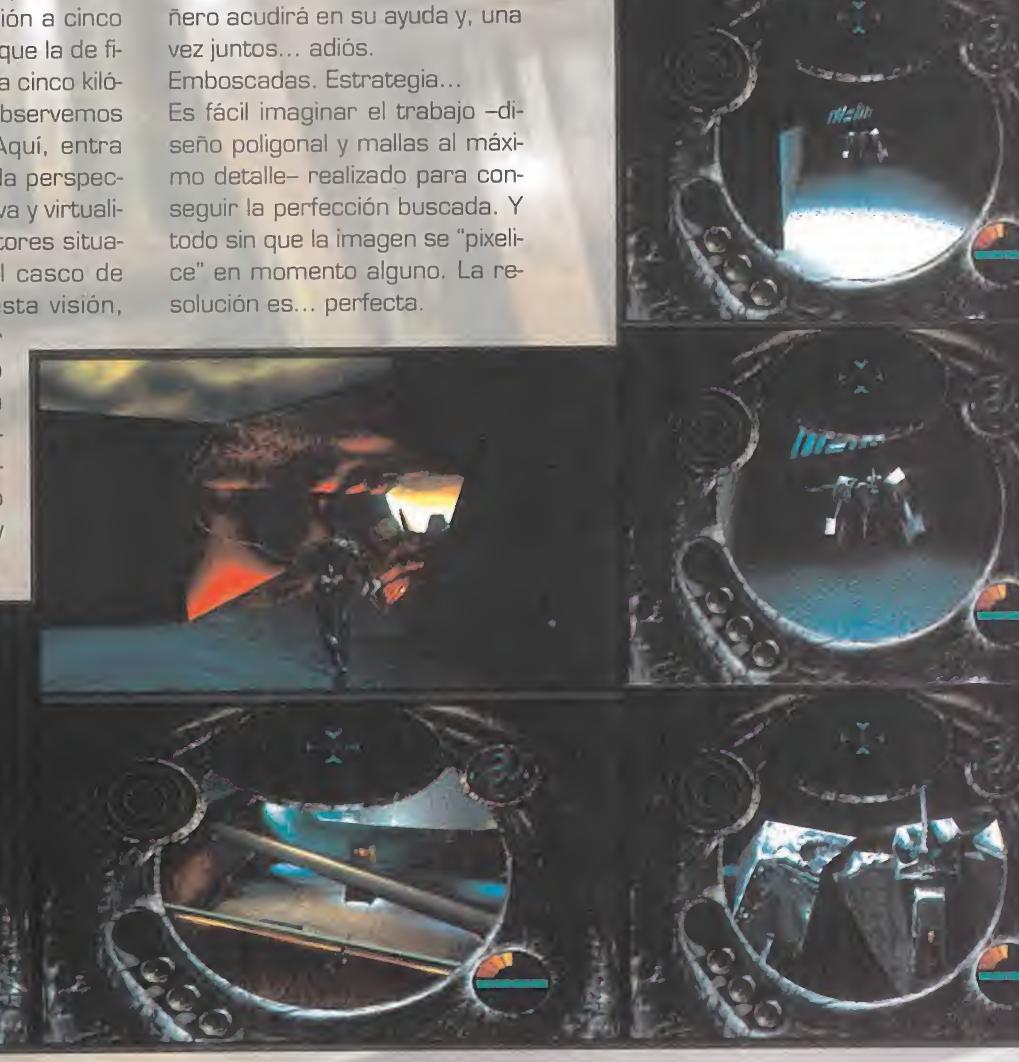
Emboscadas. Estrategia...

Es fácil imaginar el trabajo –diseño poligonal y mallas al máximo detalle– realizado para conseguir la perfección buscada. Y todo sin que la imagen se "pixelice" en momento alguno. La resolución es... perfecta.

"Muchos juegos gastan en memoria y disco duro lo que no consiguen con programación", explica David, "pero, gracias a la superioridad de nuestro engine, eso no ocurrirá con «MDK».

No es una afirmación gratuita, ya que en Shiny aseguran que un lector de velocidad simple –impensable hoy día–, y 8 MB de RAM será todo lo requerido, además de Pentium.

Esto es el futuro. Sólo eso.

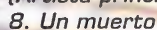


# EL EQUIPO

## SHINY SEGÚN SHINY

*Probablemente, Rembrandt jamás pensó que los participantes de su "La Lección de Anatomía del Doctor Nicolas Tulp" (1.632) llegarían a tener los rostros del equipo de Shiny Entertainment. Los responsables, naturalmente, son algunos de los miembros de Shiny –Tim Williams, Bob Stevenson y Nick Bruty–, en lo que se puede considerar una pequeña broma, pero bastante ejemplar, de su habilidad con la imagen digital. Estos son los creadores de «MDK», vistos desde su muy particular perspectiva.*

*1. Shawn Nelson (Animador 3D)*
*2. Loudvik Akopyan*
*3. Tim Williams (Diseñador)*
*4. David Perry (Presidente de Shiny y director del proyecto «MDK»)*
*5. Andy Astor*
*6. Nick Bruty (Director artístico)*
*7. Bob Stevenson (Artista principal)*
*8. Un muerto*









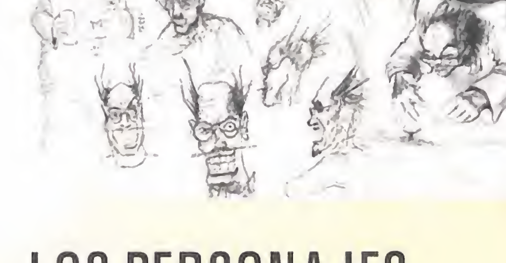










# LOS PERSONAJES

## «MDK» SEGÚN «MDK»

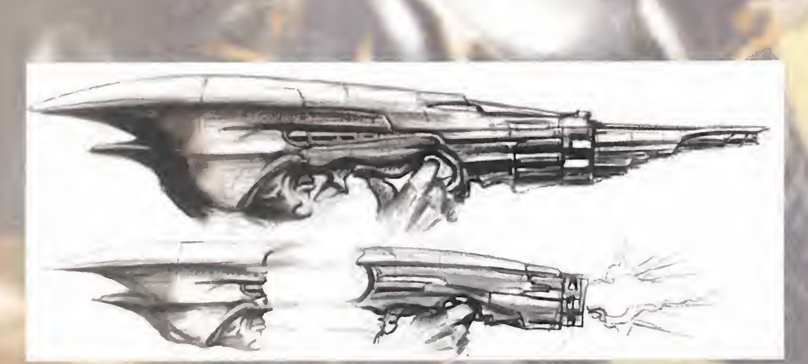
Fluke, Max y Kurt. Kurt, Max y Fluke.

Los personajes principales de «MDK» –pese a mantener a Kurt como el auténtico protagonista– no se han limitado en su creación a una serie de bonitas animaciones, ni pueden considerarse como objetos decorativos, sino que la historia y, por tanto, todo el desarrollo del juego, descansan sobre sus personalidades.

Y la mejor manera de conferir esa idiosincrasia particular, cuando hablamos de un juego de ordenador, es la de realizar un diseño que refleje el modo de ser y actuar del personaje.

Por eso, desde los primeros bosquejos de cada uno de ellos sobre el papel, ya se perfila claramente su personalidad, y su posible incidencia sobre el desarrollo de la acción. Un trabajo planificado de principio a fin hasta el mínimo detalle.

*F.D.L.*















# VELOCIDAD... INVISIBILIDAD... AGILIDAD ...

LA AMPLIA EXPERIENCIA MILITAR DE JANE'S INFORMATION GROUP LE OFRECE SIETE DE LOS MÁS AVANZADOS Y PELIGROSOS CAZAS.






- Guía de referencia multimedia Jane's All The Worlds.
- Diseñe sus misiones en solitario o multijugador.





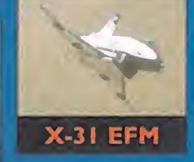






- Juego por módem y a través de red.
- Nuevas campañas con 80 misiones basadas en la inteligencia global de Jane's Information Group.

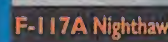


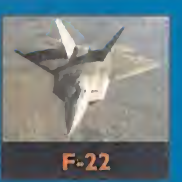






- Múltiples estados de daños para todos los aviones.
- Avanzados gráficos 3D y sorprendentes efectos especiales.

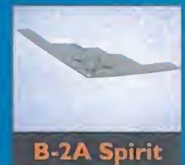







- Nuevos terrenos realizados totalmente a base de texturas mapeadas.
- Nuevos enemigos, incluyendo el Eurofighter y Mirage 2000.







Contacte con Jane's en **http://www.janes.com/janes.html**
o en la página de EA en **http://www.ea.com/janes.html**



preview

# EL VERDUGO DE QUAKE




EPIC MEGAGAMES
En preparación: PC CD-ROM
ARCADE





**AÚN NO ESTÁ EN LA CALLE, Y YA SE HA HABLADO DE LOS INEVITABLES "CLONES" DE «QUAKE». SIN EMBARGO, ¿ALGUIEN HA PENSADO QUE EL ESPERADO JUEGO DE ID PODRÍA ENCONTRARSE CON SU ASESINO ANTES DE HABER VISTO LA LUZ?**

**¿UNA AFIRMACIÓN DEMASIADO ARRIESGADA? HMMM, ES POSIBLE... O TAL VEZ NO. QUIZÁ NO, SI SE HA VISTO ALGO DE «UNREAL».**

**EPIC MEGAGAMES LLEVA DESDE HACE LARGO TIEMPO PREPARANDO, NO YA LA RÉPLICA A ID, SINO UNA NOVEDAD QUE SE HA ESTADO DESARROLLANDO AL TIEMPO QUE «QUAKE», Y QUE PUEDE PONER LA GUINDA A LA NUEVA –Y ENÉSIMA– REVOLUCIÓN DE LAS 3D EN EL PC, CON EL ALICIENTE DE QUE SE CONVERTIRÁ CUANDO SU LANZAMIENTO SE HAGA EFECTIVO, ALLÁ POR FINALES DE AÑO, EN UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS EN EXPLOTAR LAS NUEVAS POSIBILIDADES DE LA TECNOLOGÍA MMX DE INTEL. AHORA, DEJEMOS EL MUNDO REAL, Y ENTREMOS EN EL UNIVERSO DE «UNREAL».**

El asesino de «Quake». Esa ha sido una de las definiciones más suaves que se han venido en prodigar fuera de nuestras fronteras respecto al nuevo proyecto ultrasecreto –ahora, tras este artículo, algo menos– de Epic Megagames.

"Demasiado bueno para ser real...", "Epic Megagames prepara el mejor juego de la historia..." No, no lo hemos dicho nosotros. Todo esto es lo que se comenta en Inglaterra, Estados Unidos, y todo el mundo, sobre «Unreal».

Y resulta curioso que Epic, no por ser Epic, sino porque ésta será su primera incursión en los juegos 3D, vaya a ser capaz, de un plumazo, de hacer cambiar la corriente de atención del globo, del anhelado juego de id, hacia la próxima utopía en videojuegos. O, después de todo, ¿es ya algo más que un proyecto?

## UNREAL. UN NUEVO MUNDO

Parece como si hubieran pasado mil años desde que perdimos el conocimiento. Poco a poco, nuestros ojos se van acostumbrando a la tenue luz que a duras penas sí permite adivinar qué nos encontramos en una habitación diminuta, cuyas paredes parecen estar hechas de alguna extraña aleación metálica.

Ángulos agudos, una suerte de camastro sobresaliendo de uno de los muros... y nada más. ¿Qué hacemos aquí? y, sobre todo, ¿dónde estamos?







En una de las paredes se adivina lo que asemeja una puerta. Con precaución, un leve empujón parece abrirnos el camino.hacia la libertad. Libertad. Escapar, sí pero, ¿de dónde?

Otra puerta tras la primera, y junto a ella, un interruptor. Una leve presión activa un mecanismo, la hoja se abre, y un espléndido paisaje de extraordinario verdor nos da una apacible bienvenida a... bien, a algún sitio desconocido. Montañas, ríos... todo parece demasiado bonito. Apariencia.

Al girarnos descubrimos que nuestra cárcel se revela como una nave espacial, estrellada contra la superficie de aquel lugar. Un nuevo vistazo al entorno nos devuelve una extraña sensación de paz. En el cielo se divisan dos lunas. En la distancia, unas curiosas ruinas se recortan majestuosas contra el telón del cielo.

Y allí, justo allí, un monstruoso extraterrestre disfruta de un inesperado festín mientras devora sin compasión a uno de nuestros compañeros de viaje.

Bienvenidos a «Unreal».

## LA (IR) REALIDAD DE EPIC

El fantástico argumento que da inicio a la acción de «Unreal» no es sino el mero apunte de lo que Epic está preparando, en un juego que será descomunal en absolutamente todos sus aspectos, desde la técnica al desarrollo, mapeado, número de fases y capacidad de asombro y diversión. Pero lo primero que debemos aclarar es lo que «Unreal» será en la práctica. Ideado como un juego de acción en primera persona, en perspectiva subjetiva –a imagen y semejanza de ya se sabe qué esperado programa de id–, el mundo tridimensional de «Unreal» es, efectivamente, eso. Un universo 3D real, con una libertad de movimientos absoluta –seis grados–, en el que la ambientación se está llevando a tal límite que prácticamente se puede sentir el terror, oler los aromas emergentes de las profundas cavernas, sentir el aliento de las diabólicas criaturas que pueblan este mundo, y experimentar sensaciones reales físicas de caída, gravedad, iluminación, natación y vuelo... entre otras.

Demasiado bueno para ser real –esto sí lo decimos nosotros ahora–.

¿Cómo se puede entender esto, contemplar las imágenes adjuntas, comprobar que todo está realizado en SVGA, con una calidad gráfica no sólo inusual, sino imposible, y no volverse loco? La respuesta está en la habilidad




# LA CREACIÓN DEL MUNDO

*Del mundo de «Unreal», se entiende.*

*El desarrollo del que ya parece uno de los juegos del año, ha sido posible gracias al diseño que Epic ha hecho del "UnrealED" –Unreal World Editor–, la herramienta mágica con la que el entorno del que disfrutaremos dentro de unos meses se ha hecho realidad.*

*En las imágenes adjuntas podéis ver un par de ejemplos de esta herramienta "milagrosa" en pleno trabajo, y uno de los posibles resultados –es una prueba, no una escena real del juego–, que en pocos minutos nace de la nada, gracias a unas simples instrucciones y comandos del "UnrealED".*

*Pero lo mejor de todo esto no es la excepcional calidad que el programa ofrecerá gracias a este editor, sino que Epic asegura que su intención es que «Unreal» salga a la venta con el editor incluido, de forma que cualquier usuario pueda disfrutar tanto jugando, como creando su propio universo de irrealidad.*

*Lo que no se inventen estos chicos de Epic...*



# MMX. TECNOLOGÍA PARA SOÑAR

*El pasado 5 de marzo Intel daba a conocer lo que sería la nueva tecnología que iba a permitir, antes de final de año, que el PC diera un salto cuántico en su potencia global. El nombre: MMX.*

*El primer procesador que integrará esta tecnología será el P55C, y se implementará en Pentium y Pentium Pro.*

*Básicamente, todo se reduce a una reestructuración de los set de instrucciones del procesador, con la adición de cincuenta y siete nuevas instrucciones a la arquitectura Pentium, optimizando y agilizando la ejecución y el proceso de ciertas operaciones. Lo que dicho así suena tan simple, representa un enorme avance en potencia, ya que los datos se podrán procesar en palabras únicas de 64 bits reales, gracias a la técnica SIMD -Single Instruction Multiple Data-. En pruebas realizadas por Intel, se ha conseguido reducir el tiempo de ejecución de ciertas aplicaciones en un 90%, experimentando mejoras globales de hasta el 400% en el proceso de datos.*




*Cuando los desarrolladores de soft vayan incluyendo las nuevas extensiones del MMX en sus aplicaciones, los beneficios obtenidos irán siendo cada vez mejores. La porción de código a modificar resulta, según Intel, mínima, gracias a subrutinas optimizadas que con llamadas a ciertas instrucciones MMX activarán los contro- ladores y librerías indispensables para ahorrar tiempo y proceso.*

*Algunas mejoras concretas inmediatas gracias a la tecnología MMX serán, entre otras, el paso con tarjetas SVGA corrientes, de paletas de 256 colores a las de 24 bits (16,7 millones de colores), posibilidad de aplicación de técnicas como la interpolación trilineal mip mapping -una de las características más alabadas de Nintendo 64, por ejemplo, y los grandes ordenadores con múltiples procesadores en paralelo, como los SG-.*

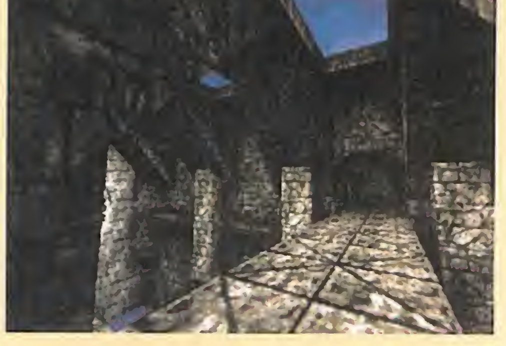
*1.997 se perfila, sin duda, como un gran año en el mundo del PC.*















de Epic para crear una verdadera genialidad, y en la tecnología MMX de Intel, que llevará los nuevos procesadores Pentium y Pentium Pro hasta cotas desconocidas.

Por cierto, ¿hemos mencionado que «Unreal» se está desarrollando exclusivamente para Pentium, y Windows 95 y/o NT? Bueno, pues ahora sí.

## EL ENTORNO IMPOSIBLE

EL entorno de juego de «Unreal», a diferencia de los juegos actuales, está diseñándose como un todo continuo. Los distintos niveles existentes no implican un salto increíble de uno a otro en su desarrollo, sino que se realiza en una transición –tanto en juego sobre una CPU única o en red– en la que se funden unos ambientes con otros.

Música y sonido están teniendo una importancia capital en el desarrollo del proyecto. Viento, gotas de agua golpeando el frío suelo de piedra, luces titilantes, pisadas a nuestra espalda, monstruos que sobrevuelan nuestra cabeza... Sombras extrañas que nos rodean y que se crean, mueven y desaparecen en tiempo real.

No existe nada prefijado en «Unreal», según Epic Megagames, sino que todo el mundo está, por así decirlo, "vivo". ¿Real o imposible?

«Unreal» se ha convertido en el nuevo objeto del deseo de los jugadores de PC de medio mundo, prometiendo lo que hasta hace meses era sólo un sueño irrealizable y que ahora, antes de que el año acabe, se hará realidad, para bien o para mal. Es el futuro. Según Epic Megagames. Y ya está aquí.

*F.D.L.*







# HARVESTER

Por muchas aventuras gráficas que hayamos visto desde «Maniac Mansión», este género jamás dejará de sorprendernos. Aunque la esencia sea la misma, con el SCUMM como interface de uso, cuando llega alguna como «Harvester», no hay comparaciones que valgan. Para empezar, un argumento terrorífico que deja la peor pesadilla que jamás hayáis tenido en un agradable sueño. Y en segundo lugar, una realización audiovisual de una calidad tan elevada que los más asustadizos cerrarán los ojos para no ver las deplorables escenas que helarán la sangre del más valiente.

**FUTURE VISION**
En preparación:
**PC CD-ROM**
**AVENTURA GRÁFICA**

preview







# PESADILLA POR PARTIDA DOBLE



Os parecerá que todo esto es demasiado literario y que seguramente no hay para tanto. Pues nos hemos quedado cortos. Para que os hagáis una idea, y aunque no tienen relación alguna, lo que hemos visto de «Harvester» le hace merecedor de entrar en el club al que ya pertenecen aventuras como «Hell» y «Darkseed». Es decir, el club de las aventuras que dan a los que no conocen el miedo tantas lecciones sobre cómo licenciarse "apto cum laude" en la especialidad de psiquiatría esquizofrénica.

## HISTORIA PARA NO DORMIR

Y eso que los comienzos de la historia no hacen presagiar un descenso a los infiernos. Todo empieza una esplendorosa mañana en nuestra habitación. Suena el estruendoso despertador y lo apagamos como siempre, a puñetazos. Pero hay algo distinto en la rutina diaria de levantarse de la cama. Y es que no reconocemos que cama es esa en la que estábamos tumbados. Y lo mismo sucede con la habitación. Aún peor, también ocurre con nosotros mismos. Pero ¿quién soy yo?, ¿de dóonde vengo? No se trata de las preguntas filosóficas de toda la vida, sino de las preguntas típicas de una mente amnésica como la nuestra.
Recorremos nuestro querido hogar y encontramos a los que deben ser familiares tan cercanos como una madre y un hermano. En nuestra conversación con los dos primeros personajes inteligentes de los cientos con los que deberemos interactuar en el extenso futuro que tenemos por delante, nos toman a broma. Decidimos recorrer nuestro pequeño pueblo natal, Harvest. Desde el principio, y mediante un mapa cenital de la ciudad, podemos acceder a muchas localizaciones: la barbería, la tienda, carnicería, cementerio, colegio, etc. A través de múltiples conversaciones con los habitantes recuperamos poco a poco nuestra memoria en lo referente a nuestra identidad. Pero lo extraño es que todo parece haber cambiado. No son los mismos vecinos y amigos de toda la vida, su actitud es diferente, extraña. Parece como si hubiera pasado lo mismo que en la «Invasión de los Ultracuerpos» y hubieran sido sustituidos por réplicas exactas carentes de alma humana.






Todo el apacible y alegre ambiente de un pueblecito de la américa rural se ha transformado en un entorno bastante tétrico. Pero todos estos sucesos se quedan sin importancia en comparación con el descubrimiento encima de la cama de nuestra novia de una calavera ensangrentada y una espina dorsal. A su lado, una invitación a entrar en la Orden de la Luna de Harvest. Nuestro inevitable destino va a ser entrar en The Lodge, una enorme mansión masónica donde los horrores se cuantan por miles y en la cual deberemos enfrentarnos a inenarrables criaturas del averno y superar toda clase de trampas.

## GRAN EXTENSIÓN

Ahora ya tenéis una ligera idea de porqué será tan infernal esta aventura. De lo que hemos visto hasta ahora destacamos los siguientes puntos. Excelente elaboración del guión y la inabarcable extensión de la aventura –ocupa tres CD-ROMs–. Agobiante atmósfera creada por la unión de unos escenarios renderizados en alta resolución y mostrando millones de colores con los incontables efectos de sonido digitalizados. La inserción de combates como en el mejor beat'em up en los espantosos recorridos dentro de The Lodge, y sobre todo, un nivel de adicción sólo alcanzado por las grandes aventuras gráficas que, como todo parece indicar, dentro de poco van a contar con un ejemplar más.

*A.T.I.*



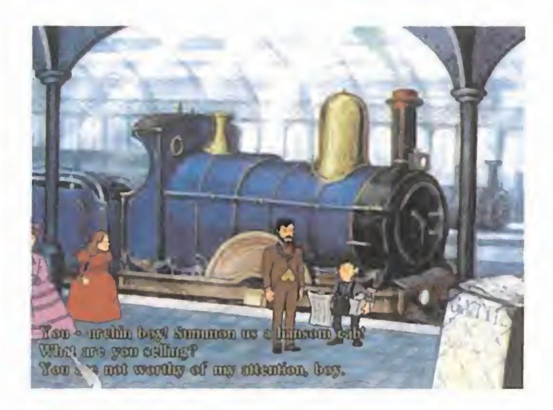


# UNA AVENTURA VICTORIANA

preview

DIVIDE BY ZERO/
VIRGIN
En preparación:
PC CD-ROM
AVENTURA GRÁFICA

**SIEMPRE QUE LLEGAN A NUESTRA REDACCIÓN LAS PRIMERAS IMÁGENES DE UNA NUEVA AVENTURA GRÁFICA, PENSAMOS LO MISMO: NO ES UNA GRAN INNOVACIÓN TECNOLÓGICA, PERO NI FALTA QUE HACE, PODREMOS DISFRUTAR DE UN ARGUMENTO EXCEPCIONAL QUE PROMETE INTRODUCIRNOS EN UNA ENORME ODISEA LLENA DE PELIGROS Y MISTERIOS. Y «GENE MACHINE» NO ES UNA EXCEPCIÓN A ESTA REGLA, AUNQUE PODEMOS ADELANTAROS QUE ADEMÁS DE UN SOBRESALIENTE GUIÓN, VEREMOS UNOS GRÁFICOS QUE, COMO PODÉIS APRECIAR EN ESTAS PANTALLAS, SON DE LO MEJOR QUE HEMOS PODIDO VER EN ESTE GÉNERO.**




# GENE MACHINE

Como ya es habitual, una secuencia de dibujos animados nos relata en qué lío nos vamos a meter. Y al principio nada parece estar claro. Un gato que escapa de un isla remota y llega a un puerto a bordo de un barco de carga es la primera secuencia. Tras un fundido en negro, aparece una hermosa calle del Londres Victoriano, con un espléndido carruaje que rueda por las calles empedradas e iluminadas por farolas de gas. De repente, de los arbustos de uno de los numerosos parques del Londres de finales del siglo pasado, surge el gato y se pone a leer la portada de un periódico. ¿Pero qué hace un minino leyendo? La noticia del diario habla del regreso, procedente de los Estados Unidos, de un prestigioso aventurero que ha cumplido una misión al servicio de la reina. Su nombre, Piers Featherstonehaugh.

Las siguientes imágenes, que parecen sacadas de cualquier serie de televisión al estilo Willy Fog, nos trasladan a la llegada a la estación central del tren que transporta a tan altivo caballero británico y a su criado, Mossap. Y en el escenario del andén central empezamos a manejar el sprite de Piers sin saber cuál va a ser nuestra misión. Pero salimos al exterior y tras coger un taxi llegamos a nuestra vivienda. Nada más entrar aparece el gato y se pone a hablar. ¡Menudo prodigio! Tan extraño fenómeno es rápidamente explicado por el felino. Él es el experimento







número 73 del clásico científico loco. En este caso se llama Dinsey y su loco artefacto es la "Gene Machine" que como bien describe su nombre anglosajón, se trata de una maquina genética que crea seres mezclando los genes de especies diferentes. Ya está claro que el gato habla por que es un nuevo género nacido de la unión entre un gato común y un hombre. Ha adquirido la inteligencia del ser humano, pero conserva la agilidad y rapidez felinas. Lo malo es que, como siempre, este nuevo Frankenstein se cree Dios y quiere dominar el mundo con un ejército de criaturas muy superiores a la raza humana. Como ha leído en el periódico la hazaña y la reputada capacidad de Piers, sabe que es la única persona que puede vencer al peligro que amenenaza la humanidad.

Una vez que ya sabemos cuál va a ser nuestro enemigo, ya conocemos los primeros objetivos: ganar dinero para alquilar un barco con el que llegar a una isla cuya localización conoce un tal capitán Ralph Kingpiece.

En fin, que ya estamos como de costumbre: buscar unos objetos y unos personajes. Y todo ello con un interface de manejo de sobra conocido: iconos de examinar, buscar, hablar, dar y coger, que aparecen al pasar el cursor por los objetos y personajes susceptibles de interactuar con nosotros.

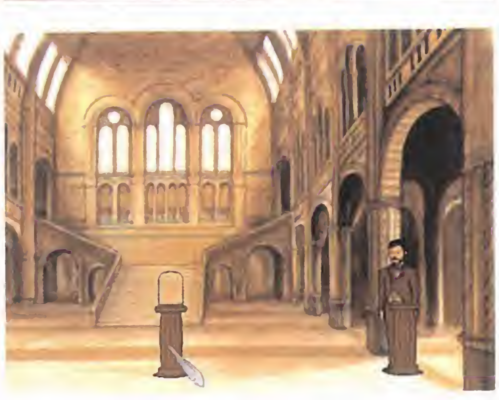
Todo como siempre, pero con una enorme aventura de lo más adictiva y con un entorno audiovisual que parece que va a llegar a un nivel muy superior al habitual, gráficos dibujados artesanalmente por grandes profesionales posteriormente escaneados, respetando las texturas de los modelos originales y los más variados efectos de sonido para crear una atmósfera cuyo realismo quedará completado por el empleo de la alta resolución.

*A.T.I.*














preview

**ANCO**
En preparación: **PC CD-ROM**
**ARCADE/SIMULADOR DEPORTIVO**

MUCHO ANTES QUE EL FÚTBOL DE MÁS CATEGORÍA ADOPTASE NOMBRES COMO «FIFA», «ACTUA» O INCLUSO «PC FÚTBOL», HABÍA UN NOMBRE QUE LO ERA TODO EN ESTE DEPORTE CUANDO SE TRASLADABA A UN MARCO INFORMÁTICO. ESE NOMBRE NO ERA OTRO QUE «KICK OFF», QUE EN LOS SALONES RECREATIVOS PRIMERO, Y EN NUESTRAS CASAS DESPUÉS, NOS HIZO DISFRUTAR PLENAMENTE DEL FÚTBOL. HA LLOVIDO MUCHO DESDE ENTONCES, PERO AHORA EL MITO VUELVE CON MÁS FUERZA QUE NUNCA Y, AUNQUE SIN DINO DINI –CREADOR DEL ORIGINAL «KICK OFF»–, VIENE A RECLAMAR LO QUE ES SUYO.

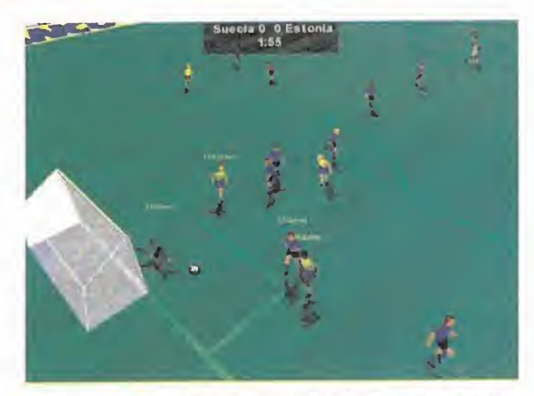
# LA HERENCIA DE DINO DINI

La cuarta versión de «Kick Off», rebautizada con el nombre de «Kick Off 96», va a poner sobre la mesa todos sus nuevos valores, que han de ser muchos y suficientes, para hacer frente a competidores de tremenda talla, renombre y apoyados por una legión de admiradores. Pero «Kick Off» seguro que también los tiene, porque quién no recuerda aquella vista aérea del campo, o la velocidad con que se realizaban los pases entre los jugadores, o lo fáciles que salían las jugadas, y lo espectaculares que resultaban. Era, ante todo, un fútbol fácil de jugar, divertido a tope, pero también realista. Según las propias palabras del máximo mandatario de Anco, "con «Kick Off 96» han buscado ofrecernos el mejor fútbol informático, pero siempre respetando unos parámetros de realidad, en el que, por ejemplo, el control del balón sea una exigencia más para el jugador". Y es que, para él, y también para muchos de nosotros, "el fútbol en que el futbolista lleva el balón pegado a los pies, no es fútbol".

## EXIGENCIAS DE REALIDAD

Son las exigencias del guión de Anco, el mayor nivel de realismo posible sin molestar para nada a la jugabilidad. Es por ello que «KO 96» va a tener VGA/SVGA en el mismo juego, para que sea igual de satisfactorio en un 486 que en un Pentium, pero, eso sí, sin grandes diferencias a nivel gráfico. No queremos decir con esto que en VGA y SVGA se verá igual, no; es que las dos cuidarán la calidad al máximo. ¿En qué lo vamos a notar? Pues aparte de en las 8.000 frames de animación empleadas en los jugadores, en las texturas del campo, en la realización del graderío y en una visualización perfecta de la acción en cualquiera de las cuatro vistas que el juego permitirá.

Como lo que se busca es el mejor gameplay, cualquiera de ellas será más que aceptable para jugar, pero como ya hemos indicado que «Kick Off 96» se caracterizará por el respeto a sus orígenes, también incluirá una vista 2D superior en el estilo del primer «Kick Off» junto a las cuatro 3D. En todas ellas se utilizará una distancia a la acción suficiente para permitir jugar a gusto sin confundir, por lo cual las cámaras


















se moverán pero no girarán. El desarrollo de los partidos será continuo y muy suave, y los únicos zooms se producirán cuando el juego se detenga por una falta.

Falta que podrá ir seguida de la correspondiente tangana con dos jugadores propinándose golpes como si un juego de lucha se tratase. Por supuesto que nosotros participaremos en la misma, disponiendo de varios tipos de golpes como puñetazos y cabezazos. Una opción muy original y extraña para un juego de fútbol, pero desgraciadamente real como la vida misma.

## EL FÚTBOL MÁS ESPECIALIZADO

Si una vez «Kick Off» fue pionero en cuanto a abundancia de opciones y variedad de modalidades de juego, eso ahora no va a cambiar. Además de la Eurocopa 96, partidos amistosos, ligas y copas serán totalmente configurables, pudiendo elegir a nuestro antojo equipos participantes de entre los 750 clubes de fútbol de toda Europa o las 49 selecciones nacionales. O bien, si lo preferimos, también nos permitirá crear nuestro "dream team" con los más de 15.000 jugadores reales de esos equipos. Vuelve una vez más el realismo, con todos los futbolistas representados de acuerdo con la realidad por medio de nueve características numéricas y una posición en el campo. La especialización de los mismos irá más allá del simple defensa, medio o delantero, existiendo varias posiciones dentro de estas categorías.

Miremos donde miremos todo serán muestras de la obsesión de Anco por la máxima jugabilidad. Con tan sólo dos teclas –más las de movimiento, claro– los jugadores serán capaces de desplegar todo el fútbol en el terreno de juego. Los saques de esquina también son otro buen ejemplo, pues podremos escoger cómo queremos darle a la pelota para colocarla en un determinado punto, o incluso meter gol directo. Tendrá dos niveles de dificultad, permitirá variar alineaciones, tácticas y hacer sustituciones, entre otras opciones. Imaginaos lo que puede ser todo esto, y mucho más, mezclado en «Kick Off 96». Imaginar por ahora es lo único que podemos hacer.

C.S.G.

## EL NOMBRE DEL FÚTBOL

*Desde «Kick Off» de Dino Dini, la saga de Anco ha estado considerada como lo más destacado cuando se hablaba de fútbol. En el año 89, «Kick Off» fue un claro punto de ruptura con los simuladores de fútbol que se conocían, iniciando la era informática moderna de este deporte. «Kick Off» puede ser calificado como el primer simulador de fútbol, gracias a sus elevados niveles de realismo y sus múltiples opciones que plasmaban todos los posibles detalles de este deporte, hasta entonces sólo visto a través del prisma del arcade. Junto a un respeto total por las reglas del fútbol, con cada jugador ubicado en una determinada posición, capaz de realizar cualquier jugada, y con un balón que no se quedaba pegado al pie, incorporaba además el componente ambiente –refinado hasta la saciedad en la actualidad–, con sonidos de la afición y salida de los jugadores al campo incluidos. Y lo que era mejor, por encima de todo, una adicción desmesurada unida a una jugabilidad brillante.*

*Casi un año más tarde vería la luz «Kick Off 2», que participaba de todas las cualidades de su predecesor refinándolas aún más y, aunque ya no era una novedad, siguió sorprendiendo a propios y extraños. Las opciones de juego se ampliaron aún más, incluyéndose mejoras como tiros de falta, cambio de tácticas durante el partido y saques de portería y de corner más efectivos..*

*Después de casi cuatro años, y coincidiendo con el Mundial USA 94, «Kick Off 3» fue el primer «Kick Off» sin Dino Dini. La escasa repercusión de «Kick Off 3» fue una espina que Anco tenía clavada, y que quizás ahora sea el mejor momento de sacarla. Con «Kick Off 96», por supuesto.*








# CHAOS OVERL

preview

EXISTE UN CADA VEZ MÁS NUMEROSO GRUPO DE VIDEOADICTOS QUE YA NO SE CONFORMAN CON GANAR COMBATES, RESOLVER INTRINCADAS AVENTURAS, O DERRIBAR AVIONES, Y NECESITAN ALGO MÁS: EL PODER ABSOLUTO. ASPIRAN A SENTIRSE AUTÉNTICOS EMPERADORES. Y PARA ELLO UTILIZAN DESCOMUNALES PROGRAMAS DE ESTRATEGIA PARA APLACAR SU INSACIABLE EGO CONSTRUYENDO CIUDADES EN «SIM CITY» O CIVILIZACIONES ENTERAS CON «CIVILIZATION». DENTRO DE MUY POCO TAMBIÉN VAN A PODER LUCHAR POR EL PODER, PERO CAMBIANDO RADICALMENTE DE TIEMPO, PUES «CHAOS OVERLORD» INVITARÁ A LOS ESTRATEGAS MÁS CAPACITADOS A LUCHAR POR EL CONTROL DE UNA MEGA-URBE DEL AÑO 2.050.

**NEW WORLD COMPUTING**
En Preparación: **PC CD-ROM**
**ESTRATEGIA**

# EL DOMINIO EN EL SIGLO XXI

Más que originalidad, estamos ante una auténtica novedad. Porque no recordamos ningún programa en el que el objetivo sea lograr el control absoluto de una hiper-metrópoli del siglo XXI. Como una buena ambientación es indispensable para atraer a los más expertos en el género, los creadores nos cuentan que en el primer siglo del próximo milenio el mundo ya no será controlado por múltiples gobiernos, sino por la industria. Se ha conseguido la tan anhelada paz mundial, pero a cambio ahora reinan la corrupción y las más bajas esferas del negocio de ganar dinero. Las ciudades son un auténtico campo de batalla en el que se enfrentan grandes señores del caos, jefes de mafias y hampas que combaten entre sí con el único objeto de llegar a controlar todos los sectores de la ciudad para lograr fortunas incalculables.

## NO HAY NADA IGUAL

Y el jugador que se atreva a entrar en tan apocalíptica sociedad será un señor del caos. Se enfrentará a más de diez escenarios contra otros cinco señores del desastre controlados por el ordenador, o lo que es mejor y va a ser una de las principales atracciones del programa, contra oponentes humanos vía conexión directa o por Internet, Modem y NetWork. Y es que no hay nada mejor que enfrentarse a la inteligencia humana. Los escenarios tienen objetivos muy diversos, pero pueden dividirse entre las misiones concretas y aquellas en las que ganará aquel que posea más dinero o sectores controlados. Se podrá seleccionar









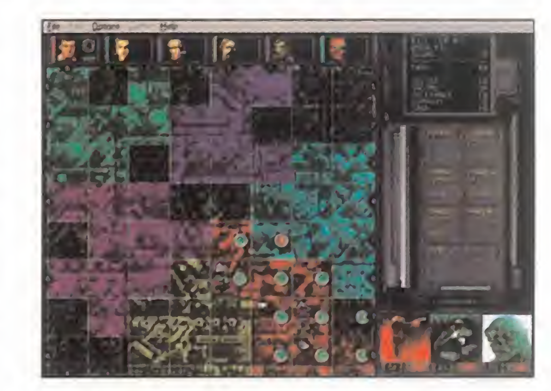

entre cuatro niveles de dificultad y diversas duraciones tanto de la partida como de los turnos para que el programa sea apto incluso para los que nunca han jugado con este tipo de programas. Puede parecer muy complicado, pero todo se resume en una especie de partida de ajedrez en la que el tablero es el mapa de la ciudad dividido en 64 sectores. Cada jugador empieza la partida controlando uno y, según el objetivo, deberá luchar contra el resto con muy diversas estrategias por controlar más, puesto que a mayor número de sectores controlados más dinero, poder, aceptación y dominio, que son los factores claves.

Las fichas de esta peculiar partida son más de 70 tipos diferentes de personajes, que pueden englobarse en categorías de luchadores, financieros, ingenieros, pensadores y sociólogos. En cada turno podemos contratar varias unidades de una sola especie, dependiendo de la orden que deben llevar a cabo: moverse a otro sector, atacar, sobornar a la policía para incrementar la tolerancia, hacer imperar el caos más absoluto en su sector, controlarlo, generar influencia. Cada especie de personajes tiene sus propias características y atributos para desempeñar las diversas funciones. Por supuesto, entrar en un sector controlado por otro señor supondrá una lucha inevitable y para ello nada mejor que armar las unidades de lucha con los más devastadores artefactos.

En todo momento deberemos controlar los ingresos y los gastos para no llegar a la bancarrota y será primordial elegir los sectores a conquistar que tengan los edificios de servicios que no tengamos –iglesias, gimnasios, hospitales, televisiones, hoteles, incineradoras, bares, parkings, etc.–. Cuantos más servicios ciudadanos tengamos bajo nuestro poder, más aumentará nuestra cuenta.

## MÁS QUE PROMETEDOR

Y aún nos dejamos muchas cosas más que aparecerán en la versión definitiva que en breves fechas estará en el mercado. Aunque no es el tipo de programa en el que los elementos técnicos cobran la mayor importancia sino que más bien quedan en un segundo plano, sí podemos adelantar que el programa funcionará bajo Windows 95 con gráficos en alta resolución y unos iconos muy





elaborados y coloristas. En definitiva, será un desafío casi ineludible para los más expertos estrategas.

*A.T.I.*







# INDIANA JONES

**LUCASARTS**
En preparación: **PC (WINDOWS)**
**AVENTURA**

## And His Desktop Adventures

ENCONTRARSE, TRAS EL LARGO PERÍODO TRANSCURRIDO DESDE LA APARICIÓN DE «INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS», CON UN PRODUCTO DE LUCASARTS QUE RETOME LA FIGURA DEL MÁS CARISMÁTICO AVENTURERO DE LA PANTALLA, RESULTA POCO MENOS QUE TODO UN PLACER. SIN EMBARGO, «INDY & HIS DESKTOP ADVENTURES» –QUE SERÁ TRADUCIDO COMO «INDIANA JONES Y SUS AVENTURAS DE DESPACHO»– SERÁ CUALQUIER COSA MENOS UNA AVENTURA AL USO.







La producción de este esperado programa –anunciado desde hace casi dos años, y que parecía destinado a entrar en esa lista de juegos de los que nunca más se supo–, coordinada por el mismísimo Hal Barwood, partió de un concepto poco menos que utópico en el momento de su planteamiento. El objetivo era conseguir que el usuario pudiera disfrutar de, no una, ni dos o tres aventuras protagonizadas por Junior Jones, sino prácticamente infinitas. ¿Cómo podría ser esto posible?
Lo que los chicos de LucasArts hicieron fue diseñar «Indy...», para hacernos a la idea, como una base de datos que, con muy pocos parámetros, fuera capaz de crear gracias a sus logrados algoritmos, una aventura tras otra cogiendo, por un lado, escenarios, por otro argumento, agregando objetos, personajes, puzzles..., y hacer que todo tuviera sentido, que era lo más complicado.

## *El pequeño gran aventurero*

Pues bien, esa es la razón del tiempo transcurrido en su preparación. Lo que hemos dicho puede parecer muy sencillo, pero no lo es al ponerse a programar. Sin embargo, el primer contacto con una "beta" del juego nos ha revelado una excepcional pieza de software que llegará en pleno verano.
Pequeñas historias cuya resolución puede no llevar más de una hora, con un Indy paseándose por la selva sudamericana en pos de tesoros y luchando contra nazis y nativos. Pero con la particularidad de que cada una de las partidas son totalmente distintas.
Una perspectiva cenital, la mayor simplicidad posible en el interface –todo es poco para lograr una jugabilidad excelsa–, una variedad pasmosa de situaciones, gráficos súper coloristas y detallados al máximo y, sobre todo, mucho humor, acción y una traducción al castellano que está en pleno desarrollo y que será, según apunta todo, magnífica. ¿Se puede pedir más? Sí, el juego, claro está, pero para eso falta muy poco.

*F.D.L.*




**DIGITAL DIALECT/PLAYMATES**
En preparación: **PC CD-ROM**
**ARCADE**

# BATTLE ARENA TOH SHIN DEN

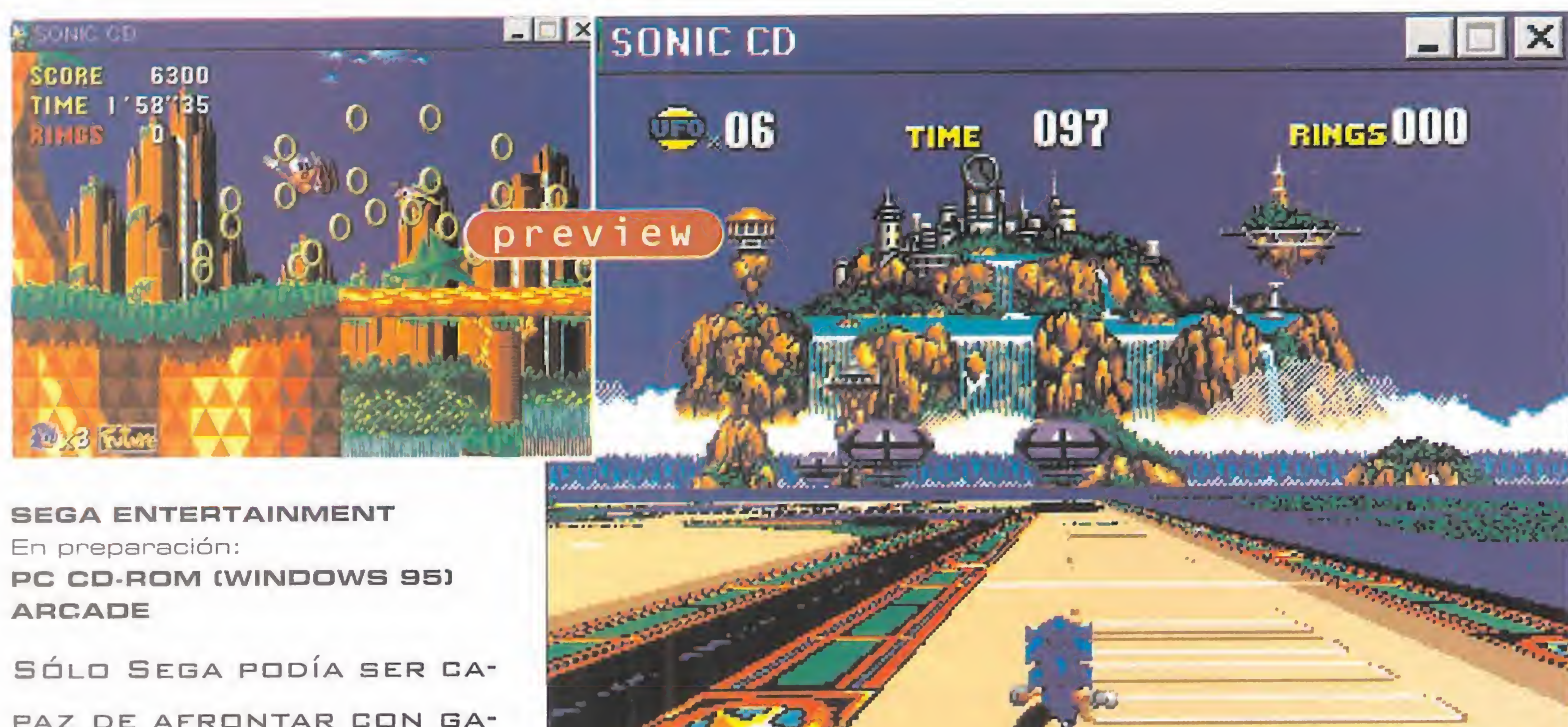
**LA REUNIÓN HA COMENZADO Y POCO A POCO VAN LLEGANDO LOS INVITADOS. LOS MÁS IMPORTANTES, AL FINAL, PARA HACER SENTIR SU PRESENCIA. ESO ES LO QUE PARECE QUE ESTÁ OCURRIENDO CON LAS GRANDES CONVERSIONES QUE EL BEAT'EM UP ESTÁ RECIBIENDO EN PC, PROCEDENTES DE LA FUENTE ORIGINAL DE LAS MÁQUINAS DE 32 BITS.**




Primero, «Virtua Fighter PC», ya en la calle, y en breve «Battle Arena Toh Shin Den», empezarán a disputarse –¿de nuevo?– la supremacía en el género, aunque en un formato que nadie podía imaginar hace tan sólo unos meses. Lo que Playmates está haciendo con el beat'em up 3D de Takara es todo un alarde de habilidad, al introducir el mastodóntico juego –uno de los primeros en aparecer en formato PlayStation, posteriormente en Saturn, y quizás uno de los más logrados programas de la corta historia de las máquinas de 32 bits– en código PC, y que encima sea efectivo. La fidelidad al original no sólo es total, sino que permite despejar de una vez por todas las posibles dudas que sobre la capacidad de los compatibles para afrontar este tipo de juegos se habían empezado a sembrar desde que Saturn y PSX vieron la luz.

El excelente trabajo que Playmates está realizando, abarca dos grandes áreas. Por un lado, el diseño gráfico. Excepcional trabajo en SVGA con una implementación de texturas realmente efectiva, que además no parece incidir en absoluto en la velocidad del juego –al menos en las versiones beta– siempre que el equipo sobre el que el juego se pruebe sea rápido, claro está –en algo menos de un Pentium, la resolución VGA parece casi obligatoria–. El segundo punto a tener en cuenta es la jugabilidad. respetando íntegramente el inmenso abanico de golpes y movimientos del juego original, este «Toh Shin Den» posee la misma gracia, sencillez de manejo y efectividad de los controles que su "progenitor". En suma, estamos a punto de recibir algo más que una versión de un buen juego. Lo que «Battle Aren Toh Shin Den» va a traer al mundo del PC, será una prueba y una esperanza, en que los grandes juegos sólo están empezando a llegar.

*F.D.L.*




**SEGA ENTERTAINMENT**
En preparación:
**PC CD-ROM (WINDOWS 95)**
**ARCADE**

# SONIC PC
## Este es mi Sonic

SÓLO SEGA PODÍA SER CAPAZ DE AFRONTAR CON GARANTÍAS LA PRODUCCIÓN DE «SONIC PC», EN UNA ADAPTACIÓN QUE SE PERFILABA COMO INEVITABLE Y MÁS QUE DESEABLE EN EL MOMENTO EN QUE LA MULTINACIONAL NIPONA DECIDIÓ QUE HABÍA LLEGADO EL MOMENTO DE ENTRAR EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE ORDENADOR.

Tras su paso por todos los formatos existentes de Sega –Game Gear, Master System, Mega Drive (en varias ocasiones), Mega CD y un futuro programa para Saturn que presenta un aspecto excelente– Sega no podía dejar a los usuarios de compatibles con la miel en los labios. Y para satisfacerlos lo que ha hecho ha sido tomar la más completa versión existente, y basarse en ella para la programación de «Sonic PC».

Los resultados, una vez vista la primera beta del juego, resultan harto prometedores.

La endiablada velocidad que siempre ha caracterizado al ágil puerco espín de Sega, y que realmente es su nota distintiva, se mantiene de manera casi increíble en el juego para PC. Y si bien es cierto que, como es sabido, los títulos del catálogo Sega PC son, sin excepción apenas, exclusivos de Pentium –y Windows 95–, no es esa la razón de esa excepcional velocidad de la acción.

Lo más fácil habría sido coger el código original, y retocarlo lo suficiente como para que el juego funcionara en el PC. Sin embargo, la gente de Sega Entertainment –y no sólo con esta adaptación, sino con todas–, ha partido del cero más absoluto de material, programando desde la primera hasta la última línea de código, optimizándolo para que el PC pueda presentar a un Sonic auténtico, y no una "versión de".

Agosto será el mes en que el azulado personaje verá la luz, y allí estaremos nosotros para recibirle con todos los honores. No sabemos si será el mejor Sonic de todos los existentes, pero de lo que estamos seguros es que se convertirá en una de las estrellas de la recién nacida división para compatibles de Sega.

*F.D.L.*











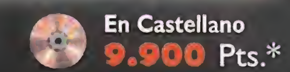














*El mítico Fokker DR. I de "El Barón Rojo".*

## Microsoft El Mundo de la Aviación.

***Explora la historia, los personajes y la tecnología de la aviación.***

Trae a tu PC toda la magia, el misterio y la pasión de la aviación. Explora la evolución de los aviones desde los bocetos de Leonardo da Vinci, conoce el desarrollo de las máquinas voladoras hasta los Boeing 777. Descubrirás fascinantes detalles de casi 400 modelos.

El Mundo de la Aviación de Microsoft es un Museo de la Aviación en casa. Conocerás los personajes que han convertido la aviación en lo que es hoy día. Toda esta información cobrará vida ante tus ojos con clips de vídeo, explicaciones habladas y sonidos reales, que te permitirán ser testigo de los momentos memorables de la Historia de la Aviación.

## Microsoft Flight Simulator.

***Aventura de vuelo con el máximo realismo.***

Tanto si eres novato como si eres un experto piloto, con Microsoft Flight Simulator podrás volar de aeropuerto en aeropuerto alrededor del mundo, en las condiciones de un vuelo real. Acérçate a una catarata, a una gran ciudad, o entra en una tormenta eléctrica. Nubes en 3D, visibilidad real, efectos de niebla. Planifica tú mismo las condiciones meteorológicas, los niveles de dificultad del vuelo y disfruta de paisajes urbanos mucho más complejos y definidos.



*A los mandos de un avión casi "real".*

Estos son algunos de los títulos que componen la Colección Microsoft Home, que transformará tu ordenador en una fuente dinámica de conocimientos y aventuras con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft. Su extensa variedad de títulos disponibles, en diskette y/o CD-ROM, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para ti, así como para los demás miembros de tu familia.




# ¡DIVIÉRTETE!

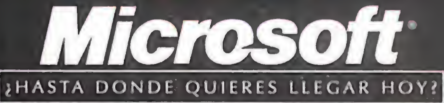
**CON LA FAMILIA DE ENTRETENIMIENTO DE MICROSOFT HOME.**




Adquiéralo en:

**BARCELONA.** CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 **MADRID.** CDR: (91) 577 45 43
COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - EI SYSTEM: (91) 468 05 15
FNAC CALLAO: (91) 595 61 05 - MASTER MADRID: (91) 577 85 23
TBC: (91) 562 10 02 **Y EN:** CADENA BEEP: (977) 30 91 00
FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - JUMP: (902) 23 95 94 - KM TIENDAS: (93) 412 76 37 - LOGIC CONTROL: (900) 30 10 10 - VOBIS: (93) 419 18 86
TIENDAS CRISOL.
Y en todos los Centos Comerciales de **EL CORTE INGLES.**

MMA




Fotocopia o corta esta página, y envíala junto con tus datos personales a Microsoft Ibérica, S.R.L. Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. RECIBIRAS UN REGALO.

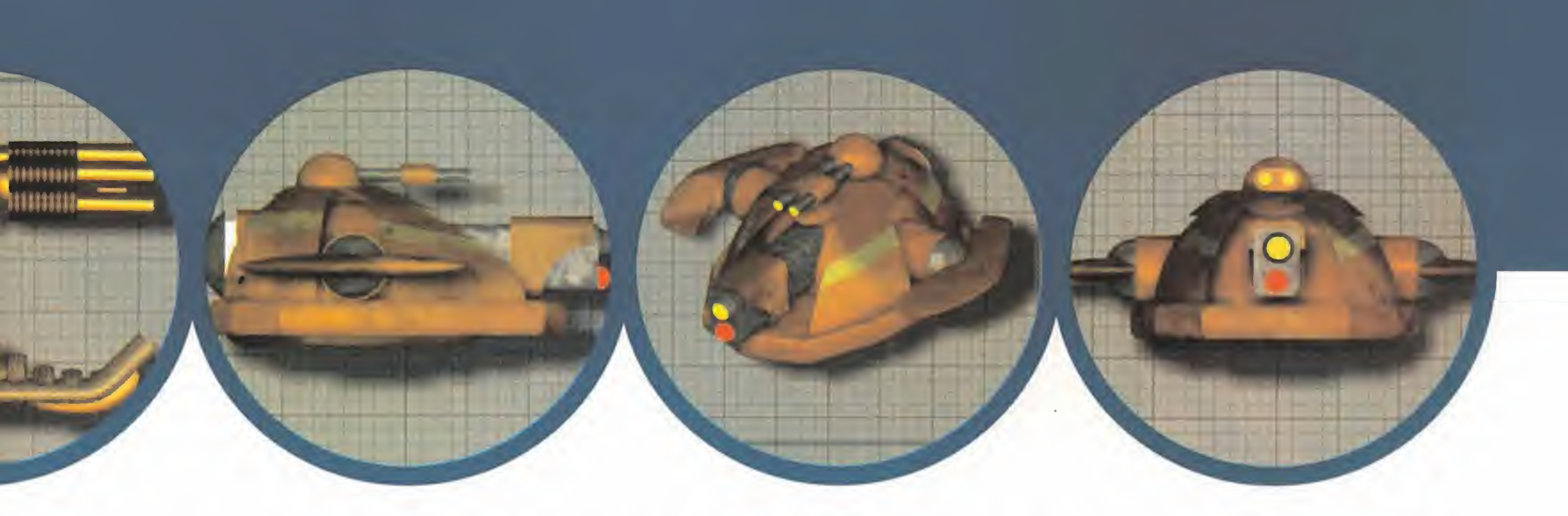
Para más información llame al **Teléfono de Atención al Cliente (91) 804 00 96** ó Internet http://www.Microsoft.com/spain/

* Precio de Venta al Público estimado. I.V.A. incluido.





Cranberry Source es una compañía muy joven, con apenas seis meses de existencia. Pero sus dos miembros principales pueden ser considerados, con todos los honores, como unos de los personajes más veteranos de la industria del software. No es corriente visitar una compañía en la que, desde el primer instante, te invada una sensación de que tus anfitriones pueden tener en los próximos años una presencia en el mercado que marque, de manera definitiva, el camino a seguir en el futuro.



# CRANBERRY SOURCE

## SABOR CLÁSICO

Dos verdaderos "dinosaurios" del soft, Jon Ritman y John Cook, son los cofundadores de Cranberry.

Jon Ritman es recordado entre el público más adulto como el autor de joyas de la programación, para ordenadores de 8 bits, como «Head over Heels», «Matchday», «Batman»... Desde aquellos años, pasó por varias de las compañías más importantes del mundo, habiendo trabajado los últimos cuatro años en Rare, con los hermanos Stamper. Uno de sus trabajos más importantes en este periodo fue el diseño de algo que muy poca gente conoce, al desarrollar el engine que se utilizó en la creación de «Donkey Kong Country».

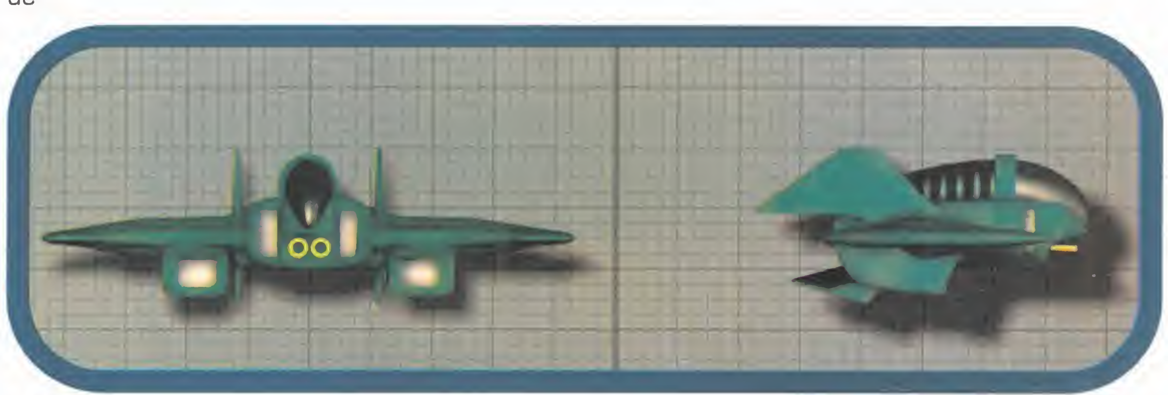
John Cook proviene del sector periodístico, en el que se inició como redactor de PCW, para después saltar hacia Mirrorsoft como jefe de desarrollo de títulos como «Tetris», para PCs, habiendo trabajado como asesor en Bullfrog, Maxis o Sensible.

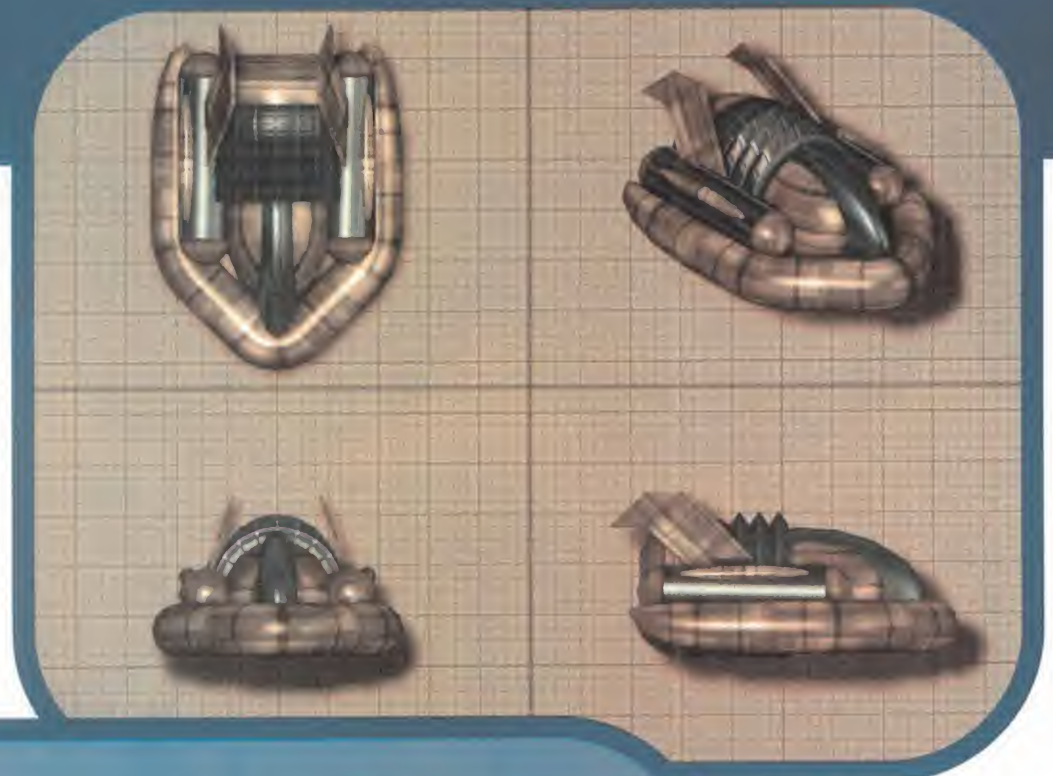
Pero un buen día ambos unieron sus destinos al percatarse de la enorme mediocridad del mercado del software en los últimos años, con la intención de crear una compañía que se preocupara de realizar juegos que fueran eso, juegos, y no "algo que se podría llamar películas, en las que no existe ningún tipo de interacción con el entorno", afirma Jon..

Y así, surgió «QAD» –The Quintessential Art of Destruction–, un proyecto cuyo único objetivo es la consecución de un programa en el que prime la jugabilidad, y con él bajo el brazo se presentaron ante un buen número de distribuidoras, encontrando en Philips unas inquietudes similares.

"Ambos tenemos una buena reputación en esta industria", comenta Jon, "yo mismo como programador y John como director de desarrollo. Algo que para muchas compañías se percibe como un combinado casi perfecto para establecer un equipo de programación. Ahora me paso el día investigando en nuevas ideas con artistas y programadores y diseñando juegos. John se ocupa de los negocios."

Cranberry está integrado por un equipo de veinte personas, en los estudios que tienen en las afueras de Londres, más otro pequeño grupo establecido en el nordeste de Inglaterra. "La filosofía de la compañía es producir juegos de gran calidad con un equipo humano no muy grande", explica Jon Ritman. "Una de nuestras prioridades es mantener el control sobre todo el desarrollo, por lo que número superior a treinta miembros sería excesivo. Me encanta, por ejemplo, la política que tiene Bullfrog como compañía. Si algún día conseguimos ponernos a su altura, adquiriendo un nivel de experiencia y eficacia similar, sería realmente feliz."







la situación adecuada, mientras sobrevolamos los escenarios en nuestra nave, dependerá el éxito en cada misión. Pero, hay más. Esta misma acción la llevará a cabo el enemigo, que puede ser el ordenador u otro jugador. Si, por ejemplo, tenemos que rescatar un número de diez rehenes, sabremos que, como mínimo, existirán unos veinte pululando por ahí. Imaginemos que ya hemos localizado y rescatado ocho. Si entonces localizamos ocho más, y asesinamos a cuatro, con rescatar otros dos nuestra misión puede darse por concluida, siempre que el enemigo no nos localice y secuestre a los personajes que ya hayamos recogido, con lo que perderemos la partida.



## «QAD». EL REINO DEL CAOS

El primer lanzamiento de Cranberry será «QAD». Es un juego que se podría comparar en cierto sentido con «Magic Carpet», pero que va aún más allá, y en el que la acción es el todo. Una palabra que definía el espíritu de «QAD», durante nuestra visita, se repetía constantemente: "jugabilidad". Para Cranberry, y como muestra de su sentido del humor desarrollaron un diseñador aleatorio de escenarios llamado ENID –The Engine of Narrative Invention and Destruction–, con el que eran capaces de generar de forma automática cualquier tipo de información totalmente inútil en un juego.

Pero volvamos a «QAD». El objetivo principal en el juego es la búsqueda y rescate por un descomunal mapeado de objetos y personas retenidos por un puñado de malos "típicos" en cualquier videojuego. Pero el aliciente a algo tan manido es la estrategia. Este aspecto viene marcado por el uso de unas cápsulas, que se pueden ir adquiriendo a lo largo del juego, y que tienen funciones de todo tipo. Algunas pueden servir como cámaras espía si el enemigo las descubre y se las lleva a su cuartel. Otras son auténticos "caballos de Troya", ya que funcionan como bomba de relojería, naves de rescate, etc. Del uso de cada una en



## POLAR SPROUTS

Polar Sprouts –un juego de palabras basado en "sprites"– es la base de la tecnología que, basada en una serie de rutinas sencillas escritas por Cranberry, utiliza «QAD». Es un sistema 3D, no basado en polígonos.

El problema con los modelos poligonales es que lo primero que se debe hacer es ir a los diseñadores gráficos y decirles "limita el número de polígonos en pantalla a..." El límite puede venir indicado en tamaño y número de objetos, con lo que, en la práctica, la mayoría de juegos 3D poligonales no son más que una reunión de modelos muy simples, con pocos polígonos.

Con los Polar Sprouts no existen límites en el número de objetos que se pueden contemplar en pantalla. No se usan polígonos en imagen, pese a que el diseño original de los objetos se base en mallas. Dicho de otro modo, pese a que se vean muchos sprites en la pantalla, diseñados con detalle y realismo, no se pierde velocidad en la acción. Se pueden tener trescientos o más sprites juntos, y contemplarlos desde cualquier ángulo, lo que resulta imposible con objetos poligonales.

Pero, claro, lo más fácil, con estos datos, es preguntarse si no será necesario, como mínimo, un Pentium para jugar con «QAD». La respuesta es no.

Un DX2 a 66 MHz permitirá una velocidad elevada en el juego, aunque no ofrecerá la misma suavidad que una máquina







más potente. Es decir, existirán menos "frames" en las animaciones para solventar este problema.

## MÁS TECNOLOGÍA

Todo el mundo está hoy familiarizado con la generación de fractales. Cranberry ha diseñado su propio generador, al que ha bautizado como "Beyond"; este programa crea escenarios, a medida que nos movemos sobre un área determinada.
Es la primera vez que este tipo de rutina se utiliza en un juego, teniendo en cuenta, además, los variados escenarios que se pueden encontrar en «QAD», desde valles hasta picos nevados.
El detalle gráfico, además, resulta impresionante. Es importante hacer notar que cuando más nos acercamos a la superficie, aumenta el detalle, no como ocurre con otros juegos, en que los pixels se agigantan. Es, en realidad, algo parecido a lo que ocurría en «Magic Carpet», sólo que allí se usaba una base poligonal, y el escenario se generaba en la proximidad, mientras que las rutinas de Cranberry permiten contemplar el horizonte con todo detalle.
Mencionemos también que estas rutinas son capaces de generar escenarios realmente descomunales, con muy poco código, lo que no es demasiado corriente.

## EL FUTURO

Aunque es aún muy pronto para hablar sobre proyectos posteriores a «QAD», la verdad es que un par de ideas están ya en marcha. Una de ellas es –cómo no– un muy particular juego de fútbol, multiusuario, que se llamará «The Net».
El segundo proyecto se basa en una idea que Jon Ritman lleva madurando en su cabeza desde hace nada menos que ocho años, y que no se pudo llevar a la práctica antes debido a la limitación de la tecnología existente en aquel momento. Muy atentos al título de «Rhino».
En definitiva, Cranberry no parece la típica compañía cuya base son únicamente buenas ideas, sino que posee una estructura sólida para llevar a cabo cualquier desarrollo, con pleno conocimiento de lo que es el mercado del soft. Una compañía, en fin, que se ha situado en el camino del éxito.

*D.D.F.*

# LAS NOVEDADES VERANIEGAS

**Vuestra insaciable avidez por noticias y previews exclusivas de primera mano y de ultimísima hora va a quedar bastante saciada este mes, en el que os daré a conocer los proyectos y próximos lanzamientos de algunas de las compañías más importantes hasta el final de año y principios del siguiente. Tomad buena nota de todos los nombres que aquí se van a citar y retened en vuestra mente las imágenes que vais a ver, porque es parte de la estrategia que viene. Algunos juegos como «XCOM Apocalypse» y «Warhammer 40.000» os los había anunciado desde hace ya bastante tiempo, y estábamos a la espera de algo concreto, que por fin ha llegado. Otros, en cambio, responden a la rigurosa actualidad que a nosotros nos gusta dar y que vosotros os merecéis. Faltaría más, como tampoco echaréis de menos vuestras cartas repletas de consejos, trucos y preguntas. Y la votación, termómetro inequívoco de vuestras preferencias estratégicas.**

Antes que nada, vamos a dar un repaso a las noticias de última hora que más os interesan del panorama estratégico internacional, que no tienen desperdicio. La primera va a alegrar a muchos, y no es otra que la presentación oficial por parte de Microprose de «X-COM: Apocalypse» con imágenes incluidas y lanzamiento para finales de año en CD-ROM. La acción nos trasladará al año 2.046 en un planeta colonizado por los humanos e invadido posteriormente por los aliens. El juego se dividirá en tres partes: investigación de la actividad alien, contención de la invasión a gran escala, produciéndose en la última la lucha final por la supervivencia. Se mantendrá el mismo sistema de juego de «UFO» con una clara evolución que afectará tanto a las características de nuestros hombres y enemigos, que harán más dinámica y realista la acción en combate, como al aspecto externo del programa, más variado, y detallado, tanto en contenidos como a nivel gráfico, que ahora será SVGA 640x480.

Y en otro orden de cosas también hemos tenido conocimiento oficial de otros lanzamientos. Por un lado, Westwood sacará «C&C: Red Alert» en octubre, confirmándonos además la inclusión en el mismo de un editor de mapas y posibilidades multijugador por red. Por otro, Mindscape está a punto de sacar a la luz –si no lo ha hecho ya– «Warhammer 40.000: Dark Crusaders» en PC CD-ROM DOS, y que promete plasmar en el ordenador todo el espíritu del juego de Games Workshop. Y finalmente, SSI ha anunciado dos juegos que no necesitan presentación: «Wargame Construction Set III: Age of Rifles» y «Steel Panthers II».

## LO QUE LAS COMPAÑÍAS OFRECEN

No pasa un mes sin que nos lleguen comunicados de la preparación de nuevos juegos de estrategia. Este mes no es una excepción, ya que por fin Interplay ha confirmado algo del anunciadísimo «Waterworld: The Quest for Dry Land», diseñado por Intelligent Games, un juego de estrategia de combate en tiempo real en un entorno 3D que garantiza acción sin descuidar el empleo de tácticas de ataque y defensa. Saldrá a final del verano en PC y Mac, al igual que «Dragon Dice» y «Blood and Magic», dos juegos de conquista medieval/fantástica –ambientados en los mundos de AD&D– con mucha magia de los que os mantendré informados. Y como colofón, una novedad que lleva el nombre de «M.A.X.», wargame moderno con un acusado componente multijugador, y que nos involucrará en combates futuristas en los que intervendrán diferentes tipos de unidades.

De Interplay pasamos a New World Computing, que también dará mucho que hablar con «Heroes of Might and Magic II», la estrategia fantástica elevada a su máximo exponente, que sobre la base de su predecesor nos traerá nuevos hechizos, escenarios, y monstruos con mejor IA –inteligencia artificial–, realizados en la SVGA más detallada. También incorporará editor de mapas y posibilidades multijugador. Pero «Heroes II» no es el único juego que tiene NWC en preparación, ya que en breve sorprenderá con «Wages of War», según ellos, el wargame basado en turnos más detallado hasta el momento, dotado además de avanzadas técnicas de IA, denominadas "assault ware".

A la vista de esto, queda patente que los programadores intentan ofrecernos siempre el máximo nivel de desafío en los juegos en los que el

ordenador compite con nosotros. Virgin también ha adoptado esta tendencia, ya que en «Galactic Mirage», su nuevo juego de creación de civilizaciones espaciales, están empleando el más avanzado sistema de IA, "Fuzzy Logic", junto con los habituales componentes de este tipo de juegos.
Y para finalizar, Maxis, una compañía pionera en los juegos de estrategia con su conocida línea Sim, que va a engrosar con nuevos títulos. «SimCopter», que nos pondrá al frente de una compañía de helicóptertos para realizar misiones en las ciudades creadas en «SimCity 2000», que además va a ver aumentada su lista de versiones con la multijugador «SimCity 2000 Network Edition». Ambos saldrán en CD Win 95.

## UNAS PEQUEÑAS AYUDITAS

La variedad sigue siendo la nota determinante este mes, también en el apartado de vuestras intervenciones personales, que comienzan a continuación con la carta de Víctor Ruíz Valera, de Madrid, que aporta un truco de oro para «Theme Park». El mismo consiste en, al construir una zona comercial, hacer que las tiendas tengan calles por delante y por detrás y, al comprar los niños por ambos lados, ganaremos el doble de dinero en el mismo tiempo. Además, esta zona comercial debe ser un circuito cerrado al que confluyan las salidas de las atracciones más visitadas, con lo que los niños quedarán encerrados allí y no pararán de gastar dinero que engrosará nuestras arcas, aumentado también el volumen de visitantes. Pero Víctor también tiene problemas en «Theme Park», pues dice que los niños se le intoxican y que la opinión del público sobre el parque es mala. Para evitar intoxicaciones intenta mantener la calidad de la comida alta y no sitúes los servicios cerca de los restaurantes; y para aumentar popularidad usa fuegos artificiales, ten el parque limpio y bien señalizado, y atiende a las demandas de los usuarios.
Ahora nos vamos hasta Granada, pues de allí es nuestro amigo Pepe, que como no nos dice sus apellidos, espramos que se reconozca por sus trucos. El primero es para «Civilization», en el que Pepe confiesa haber conseguido una puntuación de 148%, y que consiste en coger un "settler" y hacerlo irrigar, construir carreteras o cualquier otra cosa; después, pulsamos sobre él, después sobre la caja que aparece, y luego otra vez sobre el "settler" para anular lo que hace. Volvemos a mandar a la unidad hacer lo que estaba haciendo y repetimos la operación anterior hasta que no nos deje seleccionarla, con lo que conseguiremos que el "settler" haga varias cosas en un solo turno.
El otro es para «Steel Panthers», para conseguir unidades extra importantes, como aviación o coheteras. Para ello, en la fase de compra de unidades del núcleo de nuestro ejército escogemos menos del máximo permitido, con lo que tendremos acceso a más unidades auxiliares, donde podremos escoger aviación y unidades especiales que no nos permiten tener en el núcleo.
Y, cómo no, siguen llegando aportaciones para «C&C», actualmente en la cabeza de nuestra lista, esta vez de la mano de Fernando, de Nájera, que nos manda una extensa carta contándonos cómo podemos trastear en el juego con la ayuda de un editor hexadecimal. Lo primero a hacer es copiar al directorio de «C&C» un fichero llamado GENERAL.MIX que hay en el CD –hay uno en el de GDI y otro en el de NOD, y escogeréis el del


Galactic Mirage


Heroes of M&M II


M.A.X.

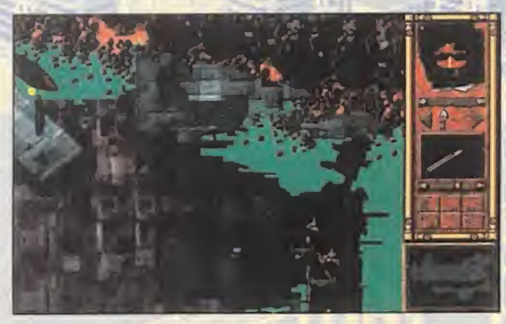

C&C: Red Alert


X-COM: Apocalypse



# Escuela de Estrategas


SimCopter


Waterworld


Age of Rifles

bando con el que juguéis–. Editáis dicho archivo –tendréis que quitarle antes el atributo de sólo lectura– y veréis que está dividido en varias secciones. En BASIC hay una línea que pone CREDITS, lo que significa que el número que escribáis aquí se multiplicará por cien y será vuestro dinero en el juego. Después, en UNITS están los atributos de los vehículos, en INFANTRY los de la infantería, y en STRUCTURES los de las construcciones. Al final del fichero GENERAL.MIX están los nombres de las misiones, y para jugar a cualquiera de ellas con las modificaciones que hemos hecho renombraremos dicho fichero con el del nombre de la misión. Así para jugar a la primera de GDI, renombraremos GENERAL.GDI por SCG01EA.INI. Espero que os sirva de ayuda e investiguéis mucho.

## EXPOSICIÓN DE OTROS PROBLEMAS

Todos coincidís en lo complejo que os parece y las dificultades que os plantea «UFO Enemy Unknown», y no paráis de mandarme señales S.O.S., como las de David Moreno Montoya, de Tarragona, que ahora van a tener respuesta. Para fortuna vuestra, este juego tiene montones de trucos, de los cuales el más útil es éste. Mediante un editor hexadecimal editad el fichero LIGLOB.DAT y escribid –en hex, claro– al principio del mismo FF FF FF 7F y salvad. Al volver al juego dispondréis de la nada despreciable cantidad de 2.000 millones de dólares para arrasar a los aliens.

Continuando con el programa de Microprose, el vizcaíno Javier Domínguez Tejero quiere saber cómo ir a la base enemiga en Marte para destruirla una vez que ya tiene todos los descubrimientos y no puede avanzar más. El encuentro en Cydonia –en Marte– es la fase final del juego, y para saber la localización del lugar tienes que interrogar –previa captura– a un Comandante Alien que encontrarás en alguna base terrestre o en una nave alien de gran tamaño.

Antonio Soto Meroño, de Cartagena, se queja de que en nuestra sección no tratemos los simuladores de gestión deportiva del tipo «Player Manager», «Presidente» o «Grand Prix Manager». Mi contestación es que no voy a cerrar la puerta a ningún juego que tenga que ver con la estrategia, pero los que tú mencionas se suelen catalogar junto con los programas deportivos. No obstante, como esta es una sección plural y democrática, sigo abierto a nuevas sugerencias y espero más opiniones sobre el tema.

Hablando de sugerencias, desde Madrid, David Cabezas Jimeno nos propone que ampliemos el ranking de batallas a diez juegos porque, según él, sería más emocionante. Expuesto está y apuntado queda, y en cuanto a tus cuestiones, «C&C: The Covert Operations» es un disco de escenarios para «C&C», mientras que «C&C: Red Alert» será un juego independiente, que será seguido por «C&C 2». Respecto a tu última pregunta, en la actualidad no hay ningún juego de estrategia que requiera Pentium para funcionar.

Línea a línea se nos ha acabado el espacio, y me tengo que despedir hasta el próximo mes, donde la sección se transformará radicalmente para albergar el esperado especial de trucos para juegos de estrategia. No os lo podéis perder, porque va a ser algo único e irrepetible.

*Julio César*

## RANKING DE BATALLAS

***Parece increíble, pero ahí está. Tenemos dos nuevos líderes en nuestra lista que, empatados a votos, desbancan al hasta ahora todopoderoso «Civilization», que ha de conformarse con la medalla de bronce. Por abajo todo sigue igual, si exceptuamos las entradas en la lista de vuestras nuevas adquisiciones como «Heroes of Might and Magic», «Steel Panthers» o «Ascendancy», entre otros.***

***Recordad que podéis votar en todas las cartas que mandéis, respetando las normas: hasta un máximo de cinco juegos, que pueden ser menos; dos votos como mucho para cada juego; y un máximo de cinco votos en total.***

***1.- Command & Conquer***
***2.- Warcraft***
***3.- Civilization***
***4.- Dune II***
***5.- Panzer General***

***Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 MADRID. No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGAS» También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: estrategas.micromania@hobbypress.es***

*Llegan los refuerzos*

# WORMS REINFORCEMENTS

**TEAM 17/OCEAN**
Disponible: **PC CD-ROM**
**DISCO DE ESCENARIOS**

Sino la que más, «Worms» ha sido una de las grandes sensaciones adictivas de este año; y en Team 17, conscientes de ello, han tenido la gran idea de crear un disco de escenarios. «Worms Reinforcements» es mucho más que nuevos escenarios para «Worms», es una forma de mejorar, ampliar y dotar de posibilidades ilimitadas a un juego ya de por sí excelente.




Con este añadido, «Worms» va a ser mucho más jugable, porque a las fenomenales partidas que nos montábamos con los amigos o contra el ordenador, se añade ahora una nueva modalidad: el modo challenge. En él iremos pasando fases con nuestro equipo de gusanos, teniendo cada una de las cuales un objetivo a cumplir, generalmente la destrucción del equipo contrario. En este modo los escenarios están predefinidos y os vais a encontrar con los más originales y curiosos que podáis imaginar. Es la nueva imagen de «Worms», con decorados más detallados y agradables, con varios fondos y de gran calidad.

Pero que nadie se llame a engaño, porque el número de escenarios va a ser aún más ilimitado, ya que a la generación aleatoria de los mismos se une ahora la posibilidad de diseñarlos nosotros mismos con un potente editor, escogiendo los fondos de ficheros PCX. Para ello contaremos con todos los tipos de terreno del «Worms» original más otros seis nuevos, además de tipos de puentes, montañas, y agua inéditos. Se pueden escoger hasta las cruces que dejan los gusanos al morir, y cambiar sus nuevas voces en cuatro idiomas por las que nosotros queramos en formato RAW. Es la variedad al máximo nivel, con nuevas armas demoledoras como súper granadas, súper ovejas, trampas, bombas topo y cartuchos de dinamita lanzables. Se han ampliado incluso las opciones del juego, que permiten activar y desactivar retardos en minas, bombardeos y misiles guiados, minas que no explotan, y trampas en las cajas que caen del cielo.

**91**

Y por si todo esto fuera poco, también permite jugar por modem y red. No lo dudes, si ya tienes «Worms», necesitas «Worms Reinforcements», su complemento indispensable.

*C.S.G.*




*Supervivencia espacial*

# TITAN WARS

**CRYSTAL DYNAMICS**
Disponible: **SATURN**
**ARCADE**

Pero, ¿os habéis dado cuenta alguna vez de lo difícil que resulta sobrevivir dentro de una nave en medio del espacio? Si queréis probar esa sensación, aquí tenéis «Titan Wars» de Saturn, con nueve mundos compuestos por una treintena de fases para que os deis un paseo por ellos. Por supuesto que no es un viaje de placer, porque aunque nos acompañen otras naves y nuestro copiloto no pare de darnos consejos, los enemigos son incordiantes además de muy numerosos y letales.

Y de todos, nuestro principal adversario será el terreno, los retorcidos mundos 3D que, aunque muy estéticos y bien realizados, exigirán de todo nuestro control a los mandos de la nave para no acabar hechos fosfatina. Menos mal que en lo que se refiere a manejo, «Titan Wars» no anda nada mal, porque nos permitirá hacer giros y bajadas y subidas rápidas y precisas para esquivar los obstáculos en el momento justo e intentar coger algún que otro bonus. En el manejo de la nave y el empleo de las armas se van todos los botones del pad, desde el que también podremos intercambiar en las dos posibles vistas –interior y exterior– de la acción.

Y tiene vídeo, una correcta banda sonora, permite salvar, y además es una buena prueba a nuestra habilidad para sobrevivir. ¿Queréis algo más? Sí, más vidas, por favor.

**82**

*E.G.B.*







*PLAYSTATION ESTÁ SENTENCIADA*

## DOOM

*id SOFTWARE*
*V. Comentada: PLAYSTATION*
*ARCADE*



Los usuarios de la máquina de Sony no podían quedarse sin disfrutar la más violenta y sanguinaria orgía de destrucción que ha podido ver el panorama informático lúdico. Aunque ya ciertamente superado, «Doom» siempre será «Doom» y su sólo nombre es sinónimo de adicción, espectacularidad y jugabilidad. También en PlayStation, con una versión calcada de la de PC a la que se le han añadido algún que otro efecto mejorado como los de fuego, cielo o cambios de luz; y un sonido sencillamente estremecedor, propicio para el sobresalto continuo. «Doom» para PSX, además, incluye en el mismo CD «Ultimate Doom» y niveles deathmatch y cooperativos jugables con el link cable. La mecánica del juego es la misma, los enemigos y niveles también, y los passwords sustituyen a las partidas salvadas. Esta versión quizá sea mejor que la de PC, pero eso no es lo realmente importante; lo importante es la diversión.

✪✪✪✪

*UN LAGARTO EN LA SATURN*

## GEX

*CRYSTAL DYNAMICS*
*V. Comentada: SATURN*
*PLATAFORMAS*

Está probado que, se trate de la versión que se trate, Crystal Dynamics la hace bien, y no hay más que comparar las que de «Gex» existen. Todas impecables en su realización, sencillísimas en su manejo, adictivas por naturaleza y divertidas a tope. Y ¿por qué? Pues por tener unos gráficos tan graciosos, por la fabulosa animación de nuestro lagarto, la enorme cantidad de acciones que puede realizar, y los variados mundos que tiene para recorrer. Aunque hasta hace un tiempo todo lo que oliera a plataformas para Sega parecía un coto exclusivo de «Sonic», puede que en «Gex» haya encontrado la horma de su zapato. Y si no, al tiempo.

✪✪✪✪

o MALO oo REGULAR ooo BUENO oooo MUY BUENO ooooo EXCELENTE

*¿Las motos del futuro?*

# MAXIMUM ROAD RACE









**BITS/GAMETEK**
Disponible: **PC CD-ROM, ARCADE**

Dentro de los arcades de velocidad hay un subgénero cada vez más concurrido que es el de las carreras entre vehículos futuristas poderosamente armados, en las que la única norma es llegar el primero. «Maximum Road Race» es uno de ellos, no precisamente de los más destacados ni brillantes, pero sí curioso y divertido.

La sinopsis nos traslada a un mundo apocalíptico donde la gente reclama emociones fuertes que tengan que ver con la velocidad y la sangre. En cuanto al primer requisito, «Maximum Road Race» no da una sensación exagerada de velocidad, pero no es difícil introducirse en la carrera y su dinámica, que tiene su atractivo. La sangre la ponen los pilotos y los animalillos que despanzurran en su alocada competición, que consiste en dar un número determinado de vueltas a un circuito –hay ocho– a bordo de unas peculiares motos con el único motivo de conseguir dinero con que mejorar la mecánica y el armamento del vehículo para obtener la victoria en el campeonato.

El programa nos permite escoger entre ocho pilotos distintos con sus correspondientes monturas, dotada cada unas características y armas específicas, así como de modo peculiar de conducción. Más que nada para dar variedad. Hecha la elección pasaremos a tragar millas en una carrera atropellada y confusa que nos costará bastante ganar por escenarios de calidad gráfica normal tirando a regular. El manejo es bueno, pero no permite más florituras que esquivar, disparar e intentar recoger bonus.

Respecto a otras cuestiones, el sonido intenta agradar, pero se queda en un mero accesorio prescindible, aunque cuenta con la opción de red, lo que le hace ganar enteros.

**79**

*C.S.G.*

*Puro espectáculo americano*

# NFL GAMEDAY

**SONY**
Disponible: **PLAYSTATION**
**DEPORTIVO**

Las simulaciones deportivas que se hacen hoy en día intentan plasmar con la máxima amplitud no sólo las reglas y características de un deporte, sino también el ambiente y el clímax de espectáculo que rodean al evento. En el caso del fútbol americano, que es de por sí completo y espectacular, esa conversión de la realidad es más difícil. «NFL Gameday» se acerca bastante a lo que tiene que ser un partido de "football", pues ha sabido recopilar todas las peculiaridades de este deporte, y de forma más específica de la liga americana. Todos los jugadores, todos los equipos, y todas las jugadas que estos emplean, están a disposición del jugador, que tiene control de todos los aspectos de lo que es la simulación. Y del juego en sí a través de las cuatro diferentes vistas del campo, que incluyen un zoom automático que nos acerca a las jugadas

## Aquella antigua adicción

# SUPER STARDUST




**GAMETEK**
Disponible: **PC CD-ROM**
**AVENTURA**

Durante bastante tiempo «Stardust» fue reconocido como un arcade matamarcianos de los más originales y adictivos que existían; no en vano era descendiente del mítico «Asteroids» de los orígenes del entretenimiento digital. Ahora, «Super Stardust» hace reconocimiento y buena adaptación del mito en un arcade todo dificultad, adicción y nivel gráfico más que aceptable.

El juego se compone de dos tipos de fases. Una en el puro estilo «Asteroids», de nave que se desplaza mediante impulsos y su propia inercia por una pantalla con los lados opuestos comunicados, de forma que si se va por abajo aparece por arriba y viceversa. La mecánica de toda la vida, donde hay que acabar con todos los enemigos, evitando chocar con ellos, para pasar de pantalla. En cuanto al otro tipo de fases, se desarrollan a través de túneles en los que nuestra nave se encuentra en primer plano y los enemigos vienen hacia nosotros desde el infinito, desarrollándose la acción a toda velocidad.

85

Tampoco es una idea nueva. Aunque no sea un juego original, no se le puede negar el buen gusto en la realización, con sus aspectos sonoro y gráfico –tanto en decorados como enemigos– impecables, con efectos de explosiones y disparos soberbios, que nos hacen olvidar que no es un arcade de consola, sino de PC. El manejo también es óptimo en los dos tipos de fases, requiriendo mucha habilidad y práctica por nuestra parte si queremos avanzar a lo largo de los 30 niveles –planos unos, 3D otros– que componen el juego, repartidos entre cinco mundos.

«Super Stardust» es un juego que hace honor a su característica de arcade de naves, pues tiene todos los ingredientes para merecerlo.

C.S.G.

---

trascendentes para apreciar sus detalles. Lo que a ambiente se refiere está garantizado con los efectos de sonido y la realización gráfica de calidad y plena de detalle del estadio y los equipos. Aunque este deporte no tenga mucha popularidad en nuestro país, «NFL Gameday» es una buena forma para acercarnos al mismo y practicarlo sin peligro, aunque previamente tengamos que aprendernos las reglas.




Una vez sepamos cómo se juega, ponerlo en práctica en este simulador va a ser coser y cantar.

83

E.G.B.

---

...y además

¿PELIGRO, DÓNDE?

### ISLAND PERIL

*ATLANTEAN INTERACTIVE*
*Disponible: PC CD-ROM*
*ARCADE*




Entre los clónicos de «Doom» que hemos tenido ocasión de contemplar, que han sido unos cuantos, ha habido de todo, y «Island Peril» es de los que se quedan en un nivel intermedio. Tiene todos los ingredientes que le acreditan como lo que es: escenarios 3D variados, asesinatos indiscriminados, armas por todos lados, y acción. Pero este último componente en pequeñas dosis, cuando lo permite la mermada jugabilidad y no lo impide la pobre realización gráfica y los prescindibles efectos sonoros. En su descargo hay que decir que la base argumental se apoya en escenas de vídeo y que recrea un ambiente hasta ahora inédito en este tipo de juegos. Fuegos de artificio. Recomendado a incondicionales de este tipo de arcades y jugones de gatillo fácil sin muchos escrúpulos y no demasiado exigentes.

★★

LLEGA LA MARABUNTA

### THE HORDE

*CRYSTAL DYNAMICS*
*V. Comentada: SATURN*
*ESTRATEGIA/ARCADE*

La invasión de las hordas demoníacas es imparable, y ahora le ha tocado a la Saturn, que se ve azotada por la gran diversión que este arcade con toques estratégicos lleva aparejada. Nuestra tarea: construir una aldea y defenderla de los ataques de la horda de monstruitos rojos que desean comerse nuestro ganado y arrasar nuestras cosechas. Para ello contamos con nuestra habilidad y unas cuantas armas para afrontar la acción estratégica en tiempo real que nos propone «The Horde», un antiguo título de PC que cobra ahora actualidad con sus versiones para las nuevas máquinas. Y que gana con el tiempo, tanto en calidad gráfica y de vídeo como en jugabilidad, y sobre todo, en adeptos. En el momento que lo provéis no podréis resistiros a la horda, también en Saturn.

★★★★

# Battle Arena Toh Shin Den 2

## *De nuevo, la lucha*




TAKARA/TAMSOFT
Disponible: PLAYSTATION
ARCADE




Que Takara vuelva a PlayStation con un nuevo juego es una buena noticia. Saber que ese juego es de lucha, es aún mejor. Pero al conocer que el programa en cuestión no es sino la segunda parte del increíble «Toh Shin Den», es ya una verdadera maravilla.

Lo que, a priori, podría parecer una simple secuela –horrible expresión donde las haya– de uno de los mayores éxitos de PlayStation desde su aparición, en la que Takara podía haber "vivido de las rentas" y haberse aprovechado del éxito y el nombre de «Toh Shin Den», se ha convertido en una brutal definición, por derecho propio, de lo que debe ser un buen beat'em up.




«Toh Shin Den 2» supera, y de largo, a su antecesor, en técnica, jugabilidad, velocidad, calidad gráfica y en diversión.

Empecemos con el apartado de los personajes. Un diseño nuevo –aunque a primera vista pase desapercibido– de los luchadores ya conocidos, con mejores texturas, modificaciones en sus atuendos y una mayor definición visual, es el aperitivo para la entrada en acción de tres nuevos –bueno, no del todo– personajes: Gaia –el descomunal enemigo final del juego original–, Tracy y Chaos. Sigamos con la velocidad, que resulta apabullante dado el brutal despliegue de texturas y gráficos de fondo, además de nuevos golpes, si cabe más espectaculares que los ya conocidos –realmente asombrosos algunos– y que, menos mal, no resultan tan fáciles de efectuar, favoreciendo el factor habilidad, sin perjudicar en absoluto la jugabilidad.







Y hablemos de los sorprendentes efectos incluidos en el juego. Los juegos de luces y contraluces –poco explotados en el primer «Toh Shin Den», si los comparamos con los de esta entrega–, el perfecto tratamiento de las sombras, el majestuoso colorido... todo lo convierte no ya en un gran juego, que lo es, sino en una verdadera maravilla visual, digna de ser considerada como una obra de arte.

«Toh Shin Den 2» es, hoy por hoy, el mejor beat'em up de lucha armada existente. Y no sólo para PlayStation. Un juego que no sólo merece ser adquirido, sino hasta idolatrado.

Sencillamente genial.

*F.D.L.*







***LO BUENO:*** ***Una calidad asombrosa en todos y cada uno de sus aspectos.***

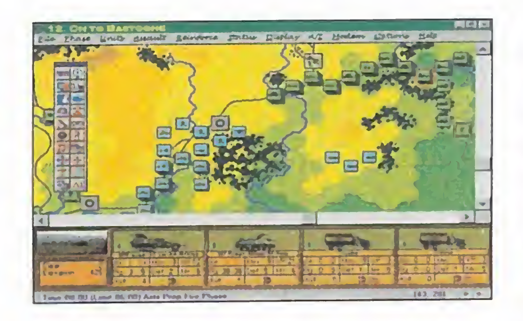
***LO MALO:*** ***Nada relevante. Sólo pequeñeces que no merecen ser detalladas.***



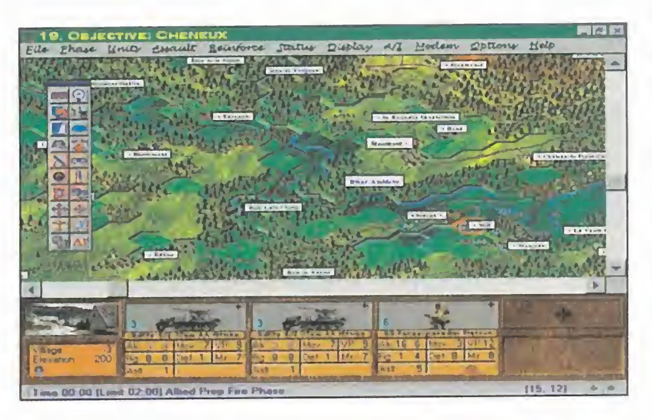
# Battleground Ardennes

## *La batalla ha comenzado*

**TALON SOFT/EMPIRE**
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS)**
**ESTRATEGIA**






Ya era hora de que los amantes de los wargames pudiéramos disfrutar de la serie Battleground de Talon Soft, compañía que es toda una autoridad en este campo. «Battleground Ardennes» es tan sólo el inicio de una serie que tendrá continuación en las batallas de Gettysburg, Waterloo y Shiloh. Es también una buena forma de iniciarse en el noble arte del wargame con nuestro primer juego de este tipo, aunque también es muy recomendable para los estrategas ya consolidados. Por ello, que nadie se espere la sencillez suprema de «Panzer General», ya que aunque el manejo de «Battleground Ardennes» es totalmente amigable, no deja de ser un wargame de la linea clásica.

El juego cubre por completo la batalla del Bulge, la contraofensiva alemana en las Ardenas y la posterior respuesta americana a principios de 1.945. El rigor histórico y la minuciosidad con que se trata toda la batalla, divida en 27 escenarios, jugables desde los dos bandos, que tienen lugar en tres mapas, es admirable. Ese máximo nivel de detalle requiere que las unidades –todas históricas– se representen a nivel de pelotón y los hexágonos del terreno de juego representen 250 metros en la realidad, que reflejan fielmente a nivel geográfico. Al ser un wargame clásico, está estructurado como los wargames de mesa: el juego se divide en turnos en cada uno de los cuales hay fases de movimiento, de fuego directo e indirecto y de asalto para cada bando. Se pueden jugar todos los escenarios por separado, teniendo cada uno de ellos una complejidad específica, que se puede aumentar variando la inteligencia artificial del juego.

El interfaz de manejo utilizado es lo bastante potente para el experto y lo suficientemente comprensivo para que el novato no se agobie, con todas las funciones representadas mediante iconos y en un menú, además de un utilísimo manual en castellano. La pantalla de juego proporciona simultáneamente toda la información sobre las unidades y su posición en el campo de batalla. Este último está dotado de dos niveles de zoom y un mapa de referencia, además de dos vistas distintas: una 3D en SVGA con un nivel de detalle máximo que resulta muy estética, y una 2D con iconos de wargame convencional mucho más práctica y habitual para los avezados en este tipo de juegos.

«Battleground Ardennes» mantiene en todo momento al jugador al corriente de todas los prolegómenos y resultados de los combates, con lo que tenemos la agradable sensación de tenerlo todo bajo control. Sensación propiciada también por el manejo completo de todas las acciones a través del ratón y la respuesta inmediata a cada una de ellas. El juego completa su buen nivel de acabado con multitud de vídeos introductorios y durante el juego, y efectos de disparos y explosiones en el mapa 3D. Son muchas las posibilidades que este wargame tiene, ya que cuenta también con editor de escenarios, posibilidad de imprimir los mapas, y juego multijugador vía modem.

*C.S.G.*




***LO BUENO:** La habilidad de Talon Soft para realizar un wargame clásico, pero dotándolo de una total actualidad, tanto en facilidad de manejo como en posibilidades y aspecto gráfico.*

**85**

***LO MALO:** Que el juego no tenga la posibilidad de jugar la Batalla del Bulge entera en modo campaña, como tampoco permite variar ni seleccionar los componentes de nuestro ejército.*

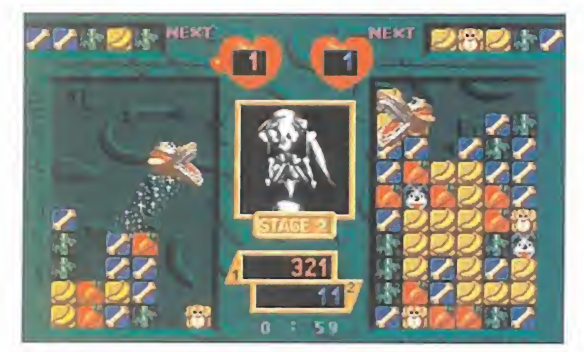


# Baku Baku Animal

## *Adictos a los animales*

**SEGA ENTERTAINMENT**
Disponible: **SATURN, PC CD-ROM (WINDOWS 95)**
V. comentada: **PC CD-ROM**
**ARCADE**

El extraño nombre del nuevo juego de Sega para PC no deja entrever lo que en realidad esconde un programa como «Baku Baku Animal». Un programa que, en contra de lo que puede parecer al contemplar las imágenes y jugar con él, tiene un argumento tan curioso como su propio nombre. Y, aunque no sea excesivamente importante para ponerse manos a la obra, diremos en pocas palabras que se trata de ganar el torneo al mejor cuidador de animales de un alocado zoo, donde las bestias tienen una manía que no hay quién les quite: comer, comer y comer.



Pero esto no es más que una excusa, tan válida como cualquier otra, eso sí, para que todos los usuarios de PC podamos disfrutar de uno de esos juegos que, como el siempre presente «Tetris», son más simples que el asa de un cubo, pero capaces de hacer correr la adrenalina por nuestro cuerpo como una auténtica riada, y convertirse en sinónimos de la adicción pura y dura hecha juego.

Y ya mencionado «Tetris», aunque a primera vista «Baku Baku Animal» se le parezca, la realidad es que no tiene demasiado que ver con la genialidad de Alexei Pajitnov –quien, por cierto, ha visto recompensado su talento con los royalties que ha empezado a recibir ¡ahora! por sus derechos sobre el «Tetris» original–. Si quisiéramos comparar a «Baku Baku» con algo conocido, estaría en una línea similar a la de «Dr. Robotniks Mean Bean Machine» –"Puyo Puyo" para los amigos–, «Poppoitos Hebereke» o «Dr. Mario». Es decir, una serie de piezas que caen, y que hay que procurar no eliminar las similares entre sí, sino hacerlas coincidir con una pareja diferente, pero relacionada, de modo que podamos dejar limpia la pantalla gracias a una estrategia prefijada, y con apenas un par de movimientos. Y claro, el objetivo no es luchar contra uno mismo, sino fastidiar lo más posible al rival –ordenador o humano– al que, con cada serie de piezas que eliminemos en nuestra parcela, enviaremos un "regalito" consistente en una magnífica cantidad de piezas adicionales para que las disfrute con salud, y con un poco de suerte –para nosotros– acabe por eliminarle de la partida.






Resulta, de todos modos, bastante complicado explicar la genialidad que es «Baku Baku» sólo con palabras. Hay que jugarlo. Porque como, volviendo al viejo amigo «Tetris», en el juego diseñado por Pajitnov, contarlo no sirve de nada, Es más, podría parecer hasta aburrido. Pero amigo, ponte a los mandos, echa un par de partidas, y habrás quedado enganchado para siempre.

Así de simple. «Baku Baku» es adicción pura y diversión a raudales. Y si estabas esperando un juego así en tu PC, no lo dudes, «Baku Baku Animal» es la elección perfecta.

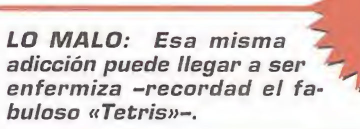
*F.D.L.*





**LO BUENO:** ***Lo simple de su concepto y su alto nivel de adicción.***

**LO MALO:** ***Esa misma adicción puede llegar a ser enfermiza –recordad el fabuloso «Tetris»–.***






# The Big Red Racing

## Humor sobre ruedas

**DOMARK**
Disponible: **PC CD-ROM**
**JUEGO DE COCHES/ HABILIDAD**

Cuando se es un fan empedernido del volante, poco importa qué clase de vehículo motorizado estamos pilotando. Lo importante es que corra y nos haga disfrutar con sus violentas reacciones a nuestro brutal pilotaje. Y esto es precisamente lo que podremos hacer en este inclasificable programa, híbrido entre «Destruction Derby» y la desternillante comedia «La Loca Carrera del Siglo», por cuanto para llegar a la meta la mejor arma es destrozar a nuestros oponentes y vamos montados en tan variados como extraños cacharros.




Unas carrocerías autoportantes que parecen haber sido diseñadas por un Pininfarina algo enloquecido. Cierto que entre los 18 modelos existentes los hay tan normales como el Jeep y el Mini, pero lo extravagente aparece con las tanquetas, bulldozers, lanchas neumáticas, overcrafts, descapotables Morgan, quitanieves, tractores, y algunos tan futuristas que parecen sacados de «La Guerra de las Galaxias».




Aunque los controles son los mismos para todos, incluído la limitada super-aceleración de nitrógeno, dadas las especiales caracterísiticas de cada uno, deberemos llegar a dominar unos estilos de conducción tan diferentes que el aburrimiento es tan imposible como tildar de racionales a los 24 circuitos en los que deberemos competir. Porque cada transporte aéreo, anfibio o terrestre es específico para el tipo de terreno, obstáculos y topografía de las seis categorías en las que se engloban estas dos docenas de recorridos. A saber: de nieve, montañosos, tierra, ciencia-ficción, ciudad y agua. Las superficies y trazados son muy diferentes, la única coincidencia es que todos están repletos de rampas, curvas, tampas diversas y un largísimo etcétera de obstáculos que de no ser evitados con la antelación que permite la memorización o con el más radical volantazo pueden producir efectos terribles. Cuando nos salgamos del recorrido o terminemos boca abajo, hay un tecla que nos devuelve a la posición correcta por el precio de perder mucho tiempo.




La dificultad está graduada por la distinta complejidad de los circuitos; además, podemos establecer el nivel de daños producido por cada golpe. Se puede competir en cada circuito por separado o participar en el campeonato mundial, y quedaremos perfectamente identificados por un modelo de conductor y una insignia. Todos los logotipos no son si no un indicador más de la atmósfera de humor, aunque sería más acertado decir de cachondeo total, que impregna el programa en toda su concepción. Las piruetas, comentarios con las voces más simpáticas que hayáis oído, efectos de sonido y la banda sonora hacen que esbozes una sonrisa por muy enfadado que estés.




Todos los apartados técnicos quedan a un nivel que simplemente permite cumplir, pero nada más. En un principio, todo va de maravilla, y hay que aplaudir la espectacularidad que ofrecen las múltiples perspectivas: subjetiva, de circuito y libre pudiendo enfocar al vehículo que queramos. También es loable el realista efecto de velocidad que proporciona una técnica ya tan habitual como insuperable: las tramas en la zona de carrera. De la resolución tampoco cabe crítica alguna, si bien sólo la versión para Windows 95 admite el empleo de la SVGA, aunque a costa de unos requisitos demasiado altos. Pero falta una mayor depuración en el movimiento, a veces demasiado brusco, y en la delimitación de las pistas, que hace que perderse y salirse del camino sea demasiado habitual en circuitos no urbanos. Tanto los cielos como las partes que circundan las pistas y los objetos presentan los inconvenientes de los gráficos poligonales: escaso realismo.

No obstante, el resultado final es bueno y la diversión está mas que asegurada.

*A.T.I.*

**LO BUENO:** ***La variedad de vehículos, circuitos y obstáculos generan estilos de conducción tan diferentes y divertidos que disparan la adicción. El ambiente cómico.***




**LO MALO:** ***Movimiento poco suave, lo que dificulta el control en unos recorridos deficientemente delimitados.***

# EL CLUB DEL Aven

EN ESTOS MESES DE CALOR, CUESTA TRABAJO ENCERRARSE EN UN LOCAL, AUNQUE SEA TAN ANIMADO Y VISTOSO COMO EL QUE DA COBIJO A "EL CLUB DE LA AVENTURA". POR ESO, MIENTRAS NOS INSTALAN EL AIRE ACONDICIONADO, ¿QUÉ OS PARECE SI NOS VAMOS DE VIAJE? PERO, NO UN VIAJE CUALQUIERA. LO QUE "EL CLUB DE LA AVENTURA" OS PROPONE ES UN PASEO POR... ¡EL CYBERESPACIO!

El Cyberespacio... La Última Frontera. Millones de usuarios navegan por las autopistas de este gigantesco universo, reencarnado en la red más famosa del mundo: Internet. Entre ellos, se encuentran unos cuantos cientos de miles de aventureros gráficos, siempre dispuestos a explorar cualquier mundo sobre el que pueda germinar la semilla de la aventura. Todos ellos generan una cantidad inabarcable de noticias, a las que cualquier usuario puede acceder. Con sólo disponer de un modem y 140 ptas. a la hora, es posible sumergirse en el apasionante mundo de la información sin fronteras. ¿Os apetece dar una vuelta por los lugares de culto de los aventureros "on-line"?

Si ya disponéis de conexión a Internet, entonces apuntad vuestro browser a las siguientes direcciones, que no debéis dejar de visitar. Y si no, seguro que sentiréis curiosidad por saber lo que os podéis encontrar. Así que, abrocharos vuestros cinturones virtuales, porque... ¡allá vamos!

Nuestra primera parada en este particular viaje, no puede ser otra que la página de la mítica LucasArts, localizada en la dirección **http://www.lucasarts.com**. Tras una suntuosa pantalla de presentación, se esconden todos los secretos de la compañía californiana. Puesto que también cubre las noticias relativas a la cinematográfica LucasFilm, nada nos impide acceder a la información de última hora sobre las nuevas entregas de «Star Wars».

La estrella de esta página, sin embargo, es la revista interactiva "The Adventurer", que contiene todos los cotilleos relacionados con LucasArts. Desde aquí es posible acceder a los artículos con comentarios realizados por los miembros de LucasArts, futuras novedades, "screenshots" o pantallas de los principales juegos, y demos de sus últimos programas, entre las que destaca «Indiana Jones & and his Desktop Adventures» que, en contra de lo que puede parecer, no es una aventura gráfica, sino una aventura a secas, con mucho que matar y muchos laberintos por recorrer. También existe una sección para resolver los problemas técnicos de los juegos, así como otras muchas posibilidades que son imposibles de citar en tan poco espacio.

Abandonamos pues, los dominios de Lucas, para encaminarnos hacia otra de las compañías aventureras por excelencia, Sierra On-Line. En la dirección **http://www.sierra.com** se encuentra la página de la familia Williams. Algo más trabajada que la de LucasArts, en primer lugar nos invita a rellenar un pequeño cuestionario, para mantenernos puntualmente informados sobre las novedades de la compañía, a través del correo electrónico. Después, introducimos un alias y una contraseña, y ya estamos preparados para entrar en el universo de Sierra On-Line. Desde el menú principal, podemos acceder a las clásicas opciones presentes en casi todas las páginas de este tipo, como son las últimas noticias de la compañía, el soporte técnico, "patches" para corregir los problemas de los juegos en algunos equipos, "screenshots" y vídeos en formato AVI de los juegos, así como las correspondientes demos, que abarcan los títulos más importantes de la compañía.

El lugar más curioso de todos es "The Chat Room", una sala de cotilleo donde se pueden mantener conversaciones en tiempo real con otras personas que están accediendo a la página en ese momento. Cuando nos conectamos nosotros, diez exaltados aventureros discutían sobre la relación entre las mujeres y las aventuras gráficas. Toda una experiencia...

Otro de los lugares que merece la pena visitar es la "home page" de Westwood Studios (**http://www.westwood.com**), autores de la saga de «The Legend of Kyrandia». Con una presentación muy cuidada, también nos invita a rellenar un cuestionario sobre nuestro equipo y nuestros gustos. Al hacerlo, entramos directamente en el sorteo de varios juegos de la compañía, que se realiza todas las semanas. Ya dentro de la página, disponemos de todas las opciones

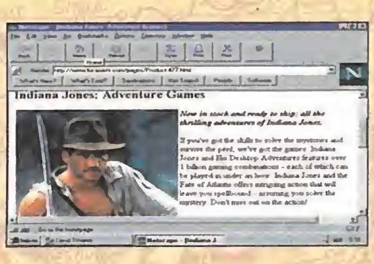
A AVENTURA

# turas On-Line

comentadas en las visitas anteriores, incluidas las charlas con otras personas. Las novedades de Westwood Studios radican en una sección de pistas sobre sus juegos, y una bolsa de trabajo, donde se nos ofrece varias tareas a realizar dentro de la propia compañía.

Por último, sólamente me queda mencionaros la página de Infogrames, en **http://www.infogrames.com**. Realizada con el típico buen gusto francés, nos veremos inundados por una buena cantidad de vistosos armadillos, que nos guiarán a través de las típicas opciones relacionadas con las noticias, demos y publicidad de sus productos.

Y así, podríamos seguir durante horas y horas visitando los miles de lugares que existen. Quizá lo hagamos en otra ocasión, si de verdad os apetece. Tan sólo recomendaros que no dejéis de pasaros por "Happy Puppy Games", en la dirección **http://www.happypuppy.com**, donde encontraréis las últimas demos del mercado, así como muchas aventuras en formato shareware, y "The Games Domain", en **http://www.gamesdomain.com**, el auténtico lugar de peregrinación de todos aquellos que buscan pistas, opiniones y noticias sobre cualquier juego. Llegó la hora de volver a la realidad...










## TURNO DE OFICIO

Después de este ajetreado viaje, nos queda poco tiempo para dedicarlo a resolver las dudas de nuestros socios. Os prometo que el mes que viene esto quedará compensado.

Rescatamos así de los archivos del olvido a Francisco Javier González, de San Fernando (Cádiz). Esperemos que no sea demasiado tarde. Francisco insiste en que le resolvamos los acertijos de la Montaña Sagrada, en **«King's Quest VI»**. Como ya he comentado alguna vez, estos son LAS CLAVES del juego, por lo que no puedo hacer nada.

En el manual que acompaña al paquete aparece perfectamente explicado. Sobre el bicho verde que vive en el montón de libros, en la Isla de las Maravillas, aquí sí que puedes hacer algo: entrégale un congénere suyo, que habita en la Isla de la Bestia, y te regalará el libro raro.

No entiendo cómo no puedes encontrar el parque Gorky, en el juego **«The Big Red Adventure»**. Seguramente se debe a que no has buscado bien todas las salidas. Recorre lentamente con el ratón todos los bordes de las pantallas, en los alrededores de la Plaza Roja. Los requisitos de **«The Legend of Kyrandia III»** son: 386, 560 Ks de memoria convencional, 4 Mb de memoria extendida, y 10 Mb de disco duro libres. El juego no ha sido traducido al español, pero dispone de subtítulos en inglés, francés y alemán. Es raro que no esté también en chino, ¿verdad?...

## AÚN HAY MÁS...

No podíamos cerrar esta asamblea veraniega sin dar un repaso a las futuras novedades. De «Normality», «Bud Tucker in Double Trouble», y «Zork Nenesis» poco hay que decir que no hayáis leído en otras secciones de la revista. Tan sólo que son tres fantásticas aventuras, muy por encima de lo que se esperaba en un primer momento. No se os olvide echarlas un vistazo. Su único handicap importante es la traducción al castellano, que a la hora de preparar esta asamblea no estaba muy claro, lo cual sería inadmisible, a estas alturas. Señores distribuidores, ¡no nos fallen!...

Otras novedades destacables son «Leisure Larry VII», del que Sierra ha confirmado su realización, y «Fable», un interesante desafío con un aspecto gráfico similar a «Curse of Enchantia» aunque, afortunadamente, su desarrollo no tiene nada que ver, pues se acerca más a «Simon the









Sorcerer». «Fable» es la típica aventura de fantasía con algunos giros interesantes, como el acoso sexual al que se ve sometido el protagonista por todas las mujeres que se encuentra, eso sí, siempre desde un punto de vista humorístico. Realizada en Francia por la desconocida Simbiosis, «Fable» destaca por sus exquisitos gráficos SVGA, su interfaz clásico y el encadenamientos de sus puzzles, que han sido especialmente trabajados. No perdáis de vista a este prometedor título.

Como tampoco lo hagáis con «The Gene Machine», otra pequeña joya que también parece tener mucho que ofrecer. «The Gene Machine» es el resurgimiento de un antiguo proyecto que parecía destinado a desvanecerse en la nada. Los más viejos del lugar, recordarán como hace casi año y medio, nuestro amigo Guillermo Leo nos pedía noticias sobre una aventura basada en las novelas de Julio Verne, llamada «Victoriana». Pues bien, aquí la tenemos, con otro nombre, y una remodelación total en su desarrollo. Ambientado en la época victoriana, el guión de «The Gene Machine» –del que podéis ver una preview en este mismo número de Micromanía– está basado en los libros «Veinte Mil Leguas de Viaje Submarino», «Viaje en Globo» y «Viaje a la Luna», así que ya os podéis ir haciendo una idea de lo que nos espera. Eso sí, todo ello aderezado con un humor cercano a «Day of the Tentacle». Guionistas profesionales y artistas de Disney han trabajado muy duro durante el último año para ofrecernos una aventura muy especial. Veremos si cumple con las expectativas.

La última reseña del mes es –una vez más– para «Monkey Island III». Si habéis leído el reportaje de LucasArts que os ofrecimos el mes pasado, os habréis dado cuenta de que no figura entre los próximos lanzamientos. Aún así, confiad en el Gran Tarkilmar. Antes de Navidades tendréis noticias de Guybrush Threepwood. George Lucas no se atrevería a mentirme. No, después de los tres cubatas que..., pero creo que no debería contaros esto...

*El Gran Tarkilmar*

## LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

*El verano no nos trae nada nuevo que merezca la pena resaltar, a la hora de reflejar vuestras votaciones. Tan sólo, el meritorio "sprint" de «Sam & Max» que, después de unos meses, ha vuelto a entrar en las dos listas. Un nuevo relevo se ha producido en la cabeza, con «Day of the Tentacle» y «Monkey Island II» como los clásicos incombustibles, aunque los puntos están muy ajustados. Veremos si alguna nueva aventura es capaz de darnos una sorpresa...*

### LAS MEJORES DEL MOMENTO

**Day of the Tentacle**
**The Dig**
**Sam & Max**
**MundoDisco**
**Full Throttle**

### TOP 5

**Monkey Island II**
**Indiana Jones Atlantis**
**Monkey Island I**
**Day of the Tentacle**
**Sam & Max**

**NOTA IMPORTANTE**

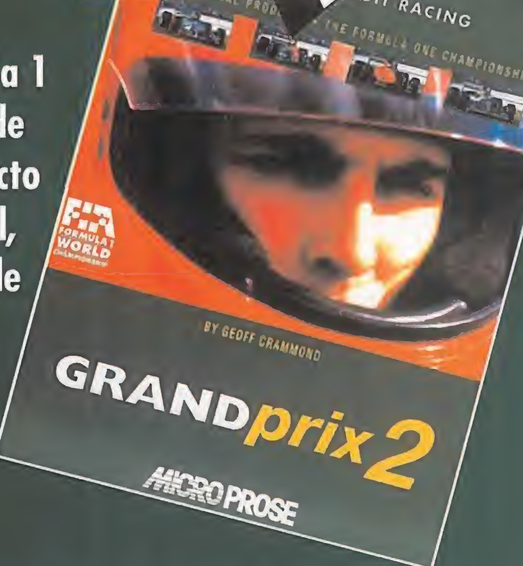
*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre **SECCIÓN «EL CLUB DE LA AVENTURA»**.*

*También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **clubaventura.micromania@hobbypress.es**

# CONCURSO GRANDprix 2






**Si te apasiona la Fórmula 1 esta es tu oportunidad de asistir en vivo y en directo al Gran Prix de Portugal, que tendrá lugar el 22 de septiembre en Estoril. Además, hay otros muchos premios en juego.**

**PRIMER PREMIO** Un viaje para 2 personas a Estoril para asistir al Gran Premio de Portugal.

**SEGUNDOS PREMIOS** 15 afortunados lectores ganarán el juego Gran Prix 2 y un lote de productos Grand Prix 2: 4 camisetas, 4 posters, 4 chapas y 4 llaveros.

**TERCEROS PREMIOS** 10 lectores serán premiados con un lote de productos Grand Prix 2.



1. ¿Cuántas veces se ha proclamado Campeón del Mundo de Fórmula 1 el alemán Michael Schumacher?
   - a. Ninguna
   - b. Dos
   - c. Una
   - d. Tres



2. ¿Qué piloto ha pasado este año de la Fórmula Indy a la Fórmula 1?
   - a. Jean Alesi
   - b. Ninguno
   - c. Olivier Panis
   - d. Jacques Villenueve



3. ¿Cómo se llama el director deportivo del equipo Benetton?
   - a. Enzo Ferrari
   - b. Frank Williams
   - c. Flavio Briatore
   - d. Alain Prost

4. ¿En qué población barcelonesa se ha celebrado recientemente el Gran Premio de España?
   - a. Montigalá
   - b. Villanova i la Geltrú
   - c. Montmeló
   - d. Ninguna de las tres

5. ¿Qué distancia aproximada tienen que recorrer los pilotos durante un Gran Premio de Fórmula 1?
   - a. 150 Kilómetros
   - b. 200 Kilómetros
   - c. 250 Kilómetros
   - d. 300 Kilómetros



6. ¿Cuál es el límite máximo de una carrera de Fórmula 1 en tiempo?
   - a. No hay límite
   - b. 5 horas
   - c. 2 horas y media
   - d. 2 horas













## Bases del concurso GRAND PRIX 2

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de MICROMANÍA que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328; 28100 Alcobendas; Madrid.
Indicando en el sobre: "CONCURSO GRAND PRIX 2"

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuesta correctas, se extraerá UNA, cuyo remitente ganará un viaje para 2 personas para asistir al Gran Premio de Portugal, que tendrá lugar el 22 de septiembre en Estoril. A continuación se elegirán 15 cartas más que serán premiadas cada una con el juego Grand Prix 2 y un lote de productos Grand Prix 2 consistente en 4 posters, 4 llaveros, 4 chapas y 4 camisetas.

Por último se elegirán 10 cartas más, que ganarán cada una un lote de productos Grand Prix 2.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de junio al 23 de julio de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 26 de julio de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEINSA y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN GRAND PRIX 2

Nombre ..............................................................

Apellidos ..............................................................

Dirección ..............................................................

Localidad ..............................................................

Provincia ..............................................................

C.Postal ........................Teléfono ........................................

Respuestas (Indica A, B, C o D):

1..............2..............3..............4..............5..............6..............

# ¡¡DALE VIDA A TU PC!!

INFORME: E³, visitamos el mayor espectáculo multimedia
995 PESETAS
MICRO pcmanía
2 REVISTAS + 2 CD-ROMS
NÚMERO DOBLE
AÑO V
Número 45
VIAJA A LA TECNOLOGÍA DEL MAÑANA
GRÁFICOS EN 3D
Las nuevas tarjetas aceleradoras, los interfaces, los procesadores más rápidos...
A EXAMEN
ATI GRAPHICS XPRESSION
SuperVGA a la máxima velocidad
EXPANSIÓN
MACROMEDIA AUTHORWARE
El mejor creador de aplicaciones multimedia

2 REVISTAS + 2 CD-ROMS. Ya en tu kiosco, por sólo 995 Ptas.

LA REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE INTERNET
netmaní@
AÑO I - Número 5
550 Ptas.
Cámaras espía
Los nuevos "voyeurs"

## LA REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE PC

**En este número:**

- Un amplio reportaje sobre las nuevas tecnologías para crear imágenes 3D.
- Un informe con el mejor software musical.
- Análisis de las novedades de hardware y software.
- Y además, las secciones habituales: Visual Basic, programación de demos, infografía, virus, juegos...

## LA REVISTA PARA DOMINAR INTERNET

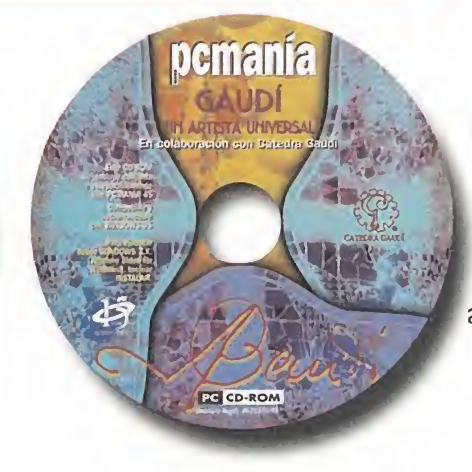
**Este mes:**

- Cámaras espía, una moda que cambiará tu vida.
- Análisis de los webs que no puedes perderte
- Todos los trucos para sacar el máximo partido al correo electrónico.

## Y ADEMÁS, 2 INCREÍBLES CD-ROMS

Un CD-ROM con las mejores demos, imágenes, ficheros Mod y la más completa selección de Shareware.




La aplicación interactica: GAUDÍ, UN ARTISTA UNIVERSAL, con todo lo que deberías saber sobre uno de los más grandes artistas del siglo XX.



# RIPPER

megajuego

## TERROR EN EL CIBERESPACIO




**TAKE 2**
Disponible: **PC CD-ROM**
**AVENTURA/ PELÍCULA INTERACTIVA**

El género de las películas interactivas cuenta con un nuevo título, de la mano de Take 2, destinado a hacer historia en el mundo del entretenimiento digital.
Con un guión totalmente cinematográfico e inquietante, un elenco de actores impresionante y toda la tecnología disponible hasta la fecha, «Ripper» es una obra de dimensiones súper espectaculares que supera todo lo que se ha visto hasta el momento.




Abordar el comentario de un producto de la magnitud de «Ripper» no es tarea fácil. Después de todo lo que se ha hablado sobre él, después de todas las expectativas creadas –y de las decepciones a las que a veces nos tenemos que enfrentar–, no tenemos por menos que andarnos con cuidado. Porque como todos sabemos, una cosa es deslumbrar al usuario con alardes tecnológicos de última generación y otra muy distinta es desarrollar un juego que sea capaz de atrapar al jugador desde el principio –¿hemos oído «Full Throttle»?–. Pero para que os empecéis a hacer una idea, llamar juego a «Ripper» es como llamar "coche" a un Ferrari F-50. ¿Quiere decir eso que esta vez todo lo esperado se cumple con creces? Más que eso.

## EL DESTRIPADOR HA VUELTO

Por empezar por algún sitio, vamos a repasar el fantástico guión del que parte esta película interactiva. Y es que trasladar los horrorosos sucesos que tuvieron como protagonista a Jack el destripador al siglo XXI, concretamente al año 2.040, ya es de por sí todo un atrevimiento. La pregunta es ¿cuáles serían los medios de los que se serviría este sangriento personaje en una sociedad dominada por la tecnología? La respuesta está en la anarquía del ciberespacio, un lugar donde la persona se convierte en un ente cibernético capaz de acceder, por medio de sofisticados códigos de software, a la mente de las personas en el mundo real.

El protagonista, nuestro personaje, se llama Jake Quinlan y es un periodista del Virtual Herald, elegido por el asesino para transmitir sus mensajes al mundo. De esta manera nos veremos envueltos en una desquiciada investigación para atrapar al nuevo Jack, que nos llevará a recorrer el New York de siglo que viene, y a conocer a multitud de extraños personajes relacionados de un modo u otro con los siniestros asesinatos. Una amiga del protagonista, que escapa milagrosamente de las garras del destripador, pese a quedar en coma, es el nexo de unión entre el asesino y el periodista. Hacer que recuerde el rostro de Jack, por medio de la recopilación de pruebas, es tan sólo uno de los objetivos del juego.

## UN POCO DE TODO

Para llevar a cabo esta investigación, Jake tendrá como principales armas la fuerza de la palabra –jamás utiliza un arma en el mundo real– unida al ingenio y a la capacidad de deducción. Porque una de las características más relevantes de este soberbio programa es la variedad de estilos, o como queramos llamarlo, que han sido capaces de aglutinar sus diseñadores para conformar un universo propio. Desde la aventura pura y dura hasta el arcade más emocionante, pasando por la resolución de enigmas o pequeños juegos al más puro estilo «The 7th Guest». Así pues, nos encontramos ante una extraña mezcla de «Under a Killing Moon» –el precursor de este estilo de programas–, «The 7th Guest» y, aunque parezca increíble, «Creature Shock». Del primero toma la estructura principal de la acción, es decir, escenarios tridimensionales renderizados cuajados de actores digitalizados con los que relacionarse. Del segundo, toma los juegos o pruebas que tendrá que resolver el periodista en varios puntos del juego para acceder a una nueva localización o para obtener un nuevo objeto. Por último, nos ha recordado al maravilloso «Creature Shock» en las partes de arcade, ya que Jake se tendrá que enfrentar a algún que otro monstruo en el ciberespacio de la misma forma que lo hacía el protagonista de aquél juego

# E3 LAS NUEVAS ESTRELLAS DEL SOFTWARE

suplemento especial

La mejor feria del mundo. Eso es el E3 en el sector de los videojuegos. La reunión más importante del globo a nivel profesional, donde las novedades más espectaculares de la próxima temporada se dan cita, en un despliegue de medios de una magnitud increíble.

Espectáculo. Ese es el especial toque que los norteamericanos dan a todos los eventos de cierta magnitud.

Software espectacular. Ese fue el resultado. La única consecuencia posible cuando en Los Ángeles se reúnen las mejores compañías del planeta, en la mayor feria imaginable. Por eso, hemos preparado un rápido pero intenso repaso a los mejores títulos que empezaremos a ver después del verano, sólo como un aperitivo del gran festín del videojuego que nos espera.

Deseamos que disfrutéis tanto leyendo sobre el E3 como nosotros lo hicimos en nuestra visita a los Estados Unidos.






# city of lost children



Mientras los rumores sobre la posible desvinculación de Psygnosis de Sony Interactive, para volver a su antiguo status de compañía independiente, se disparaban antes, durante y después del E3, la compañía británica desplegaba todo su "poderío" con una de las más numerosas congregaciones de novedades vistas en único stand.

Por supuesto, y pese a todos los rumores, PlayStation, y a la par el PC, eran las plataformas principales sobre las que Psygnosis mostraba su buen hacer en los proyectos que irán apareciendo de aquí a final de año, en su gran mayoría.

Y uno de los más atractivos, y avanzados en su desarrollo, era la versión informática de la película de Jeunet y Caro, «City of the Lost Children».

Planteada como una aventura 3D, en una línea muy parecida a la establecida en su momento por «Alone in the Dark» e Infogrames, la excepcional calidad gráfica, la ambientación, una banda sonora de ensueño y una historia romántica y fascinante, hacen de este juego una de las aventuras del año.

El desarrollo de «City of









• **Ubi Soft** presentó pocas, aunque interesantes, novedades en el E3. La más llamativa, por conocida, la segunda parte de **«Rayman»**, en el que se ha incluido un segundo plano de acción, con el que hacer más ágil y atractivo el desarrollo del juego en todas sus diferentes fases, al tiempo que se ha hecho algo más complicado. La segunda novedad importante la constituía **«POD»**, una combinación entre arcade futurista y juego de coches en el que el protagonismo absoluto recae sobre unos vehículos de gran potencia.



Uno de los principales atractivos del programa reside en su gran calidad gráfica, y los excelentes detalles técnicos que incluye.



the





the Lost Children», que ya va a para dos años, y que se vio frenado debido a la complejidad en el diseño de la aventura, ha provocado que, como era el deseo de la compañía, la diferencia temporal en el lanzamiento de película y juego constituya uno de los principales "handicaps" publicitarios del programa, aunque semejante hecho queda compensado de sobra por la excepcional calidad técnica.

El programa aparecerá para PSX y PC a finales de año, y de él se espera que se convierta en uno de los títulos estrella de Psygnosis para la próxima temporada.



# Y ADEMÁS...

## ECSTATICA 2



La novedad más importante es el diseño gráfico -SVGA- con la misma técnica de los elipsoides, además de la mayor complejidad de la aventura, que arranca justo donde finalizaba la primera. Uno de los más atractivos productos de Psygnosis.

## DESTRUCTION DERBY 2



Orientado más hacia la competición que hacia la "demolición", «Destruction Derby 2» posee numerosas mejoras a nivel técnico, que además aparecerá para PlayStation y PC.

## I SLAND OF DR. MOREAU

«Island of Dr Moreau» es una aventura gráfica en SVGA que sigue fielmente el guión del largometraje, y que nos propone



viajar hasta una extraña isla en la que un científico ha conseguido llevar a cabo unos alucinantes experimentos genéticos con humanos. Realmente atractivo.

## MUNDODISCO 2



Rincewind ha vuelto, y está dispuesto a dar más guerra que antes. Enfocado como casi una película de animación, «MundoDisco 2» retoma las historias de Terry Pratchett y nos traslada al mismo alucinante universo.

## ZOMBIEVILLE



¿Podría alguien imaginar toda una ciudad invadida por zombies? Pues eso es la base de otra de las aventuras de Psygnosis para PC, «Zombieville». Terror, acción y emoción en un título que habrá que seguir de cerca.

noticias





• Por fin empezaron a salir a la luz las primeros productos de "third parties" para N64. Uno de los que presentaban mejor aspecto era **«Turok»**, un juego que sigue claramente el estilo marcado por «Doom», con el que **Acclaim** pretende situarse en una posición privilegiada en el potencial mercado de los 64 bits, en cuanto la máquina de Nintendo salga a la venta.

• Al segundo día de la feria saltó la noticia. Tras la ya anunciada bajada de precios de Sony PlayStation, **Sega** respondía haciendo caer el PVP de **Saturn** hasta los 200$, acción de repercusión inmediata en el resto de los mercados de todo el mundo, incluyendo el español. Pero lo mejor de todo es que los rumores apuntan a que la guerra de precios desencadenada por la salida al mercado de N64 no se detendrá aquí, sino que llegará a su apogeo en la época navideña. ¿Veremos las máquinas de 32 bits a precios de saldo?

noticias

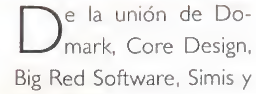


# tomb raider

## core/eidos

## Y ADEMÁS...

Aunque sea tan sólo por la variedad de compañías que componen el sello Eidos, las novedades que nos tienen preparadas cubren todos los géneros, desde la simulación hasta la aventua, sin olvidar arcades –«Deathtrap Dungeon» o «Ninja»–.







De la unión de Domark, Core Design, Big Red Software, Simis y Silicon Dreams ha surgido una nueva compañía de nombre Eidos Interactive, cuyos títulos darán mucho que hablar. El que más destaca es «Tomb Raider».

Era tal vez, la aventura tridimensional con perspectiva en tercera persona más admirada de la feria, y no sólo por la impecable realización poligonal de Lara Croft, la protagonista, sino también por lo impresionente de sus decorados, todo realismo, con una profundidad y perspectiva admirables..

La necesidad de elevar el realismo al máximo exponente no sólo requiere una realización 3D esmerada, sino también dotar a los personajes de vida y autonomía. Y de credibilidad en sus movimientos.

«Tomb Raider» representará la mezcla más equilibrada de fuerza e inteligencia, pues la complejidad de los puzles que el juego nos planteará promete ser elevada, al igual que el número de enemigos y caracteres con que nos habremos de enfrentar. Como veís, es el concepto de aventura en toda su amplitud, respaldado por un argumento misterioso que sorprenderá.

Extenso e intenso. «Tomb Raider» se desarrollará a través de "tan sólo" 4 niveles. Todo realizado en 3D y con los pertinentes giros de cámara, y cuyo lanzamiento, se prevé para PC CD-ROM, Saturn y PlayStation.









## noticias

• En espera de noticias frescas, y algo más que cuatro imágenes sobre el desarrollo de «Mission: Impossible», la estrella de **Ocean** en la feria fue **«Tunnel B1»**, un explosivo arcade 3D ambientado en escenarios subterráneos y dotado de unos espectaculares FX.

• Aún no se sabe nada sobre la –posible– distribución en el mercado español, precio de venta, software potencialmente compatible... , pero la verdad era que **NEC** ya tenía a punto todo lo relacionado con la nueva tecnología **PowerVR** y su tarjeta aceleradora basada en la misma, y desarrollada bajo el auspicio de Namco, con el objetivo principal de la conversión de recreativas de la compañía nipona a formato PC. Uno de los títulos seguros será «Rave Racer», pero de los demás temas, poco o nada se dio a conocer.

noticias



# id/gt interactive

## quake

El "juego de nunca acabar" de id es el abanderado de una pléyade de nuevos –y casi nuevos– lanzamientos y versiones que GT tiene en la recámara. ¿Pasión? ¿Locura? ¿Moda pasajera? Quién sabe.

La respuesta es incierta, no así la fecha de lanzamiento de «Quake», que algunos emplazan para el 97, aunque la versión PC CD-ROM (DOS y Win95) se espera para finales de agosto. Parece que ha llegado el momento en que Jay Wilbur ha considerado que está terminado, más que nada porque el «Quake» que tuvimos oportunidad de ver. La velocidad del juego en altas resoluciones era increíble con un ratio de frames excelente, las nuevas armas resultaban demoledoras, y los decorados hablaban por sí mismos a través de los nuevos efectos de luz, oleaje y explosiones. Por otro lado, los monstruos serán de lo más impresionante que hayamos visto en juegos similares.



Las estructuras poligonales con texturas son las que les dan forma, al igual que a los niveles, dotados de una arquitectura tremendamente realista.

El «Quake» final, aproximadamente a más del 90%, muestra todo el ambiente y forma que sus incondicionales reclamábamos. Conseguir el mejor shoot'em up 3D en primera persona de la historia no es algo que se haga en tres días.



## Y ADEMÁS...

Los otros productos de GT responden a nombres más o menos conocidos, aunque siempre hay sitio para que salte la sorpresa, con «9» –una aventura sicodélica–, o con «War Gods» –el nuevo arcade de lucha 3D de Williams, que es una conversión de una de sus recreativas.








## noticias

• El proyecto dejó de serlo. El **Pippin** de **Bandai** vio la luz oficialmente y, con la máquina, los primeros títulos –mucha influencia japonesa y, cómo no, los ya más que omnipresentes Power Rangers de por medio–. Sin embargo, lo que se pudo ver tampoco despejaba todas las dudas sobre el potencial real de la máquina, en cuanto a temas como Internet o multimedia.



• Desconocida hasta el momento, **Terraglyph** es una compañía de la que pronto empezaremos a ver programas en nuestro país, y que pese a centrar el grueso de su producción en materia de juegos educativos, mostró algunos títulos realmente interesantes, como **«Beowolf»**, una aventura de gran calidad en la que destacaba la impresionante animación de que hacía gala, gracias, sobre todo, a estar desarrollado en este apartado por un grupo de artistas procedentes de la Disney. EL resto, es fácil de imaginar con este dato.

# amazing studio/ virgin



# heart of darkness




## Y ADEMÁS...



El stand de Virgin estaba repleto de casetas en las que se mostraba lo nuevo: «Nanotek Warriors», «Grid Runner», «Screamer 2»; pero también lo ya anunciado: «Lands of Lore 2», «C & C: Red Alert», «Z», «Broken Sword»...





En el stand de Virgin en el E3 estaba la caseta de «Heart of Darkness». Suspiro de alivio tras lo mucho que se había hablado del juego los meses precedentes a raíz del anuncio de la realización de una versión para Saturn junto con Sega. Tras casi cinco años de haberse dicho la primera palabra sobre el proyecto más esperado de Amazing Studio podríamos estar frente a algo concreto. «Heart of Darkness» tenía un stand tan bonito como los demás. Colocados frente al monitor, se volvió a disparar la magia mantenida desde el primer momento en que vimos algo de él. Una animación increíble –probablemente de las mejores que hayamos visto– desfilaba ante nuestros atónitos ojos, y lo mejor de todo era que por fin veíamos algo nuevo de «Heart of Darkness» desde hacia mucho tiempo.

Pero, al final, nuestro gozo en un pozo, porque la fase que estábamos viendo era la que ya conocíamos de ferias anteriores y no había más. El protagonista, Andy, era ya un viejo conocido que poca cosa nueva tenía que contar, pero al que seguimos adorando con la misma pasión que el primer día. Amazing Studio no tenía mucho más que decir sobre un proyecto con casi cinco años a sus espaldas y que todavía no tiene fecha de lanzamiento fija, especulándose incluso con un retraso hasta el año que viene.







• Un día antes de que la feria diera comienzo en la práctica, **Nintendo** llevó a cabo la presentación de **N64**, con Howard Lincoln como maestro de ceremonias, y Miyamoto y su cohorte de correligionarios como invitados de honor al evento. Y todo, claro, resultó a las mil maravillas.

• Y hablando de presentaciones y en cuanto a hardware se refiere, **Sega** expuso, y dejó que el público probara cuanto quisiera, su **SatNet**, el periférico con el que Internet y el cyberespacio quedan abiertos a Saturn, descubriendo un nuevo mundo de posibilidades a los 32 bits de la compañía japonesa. Una notable velocidad de acceso y respuesta, y un sencillo control, resultaba lo más destacado.


Sega Saturn with Net Link

noticias

# nintendo

# super mario 64

La expectación y ansiedad causada por el desarrollo y presentación –oficial en el E3, en occidente– de la nueva máquina de Nintendo, no ha tenido parangón en la historia del videojuego. Pero, por fin, parece que la espera va llegando a su fin.

Y si la máquina parece que finalmente está lista –o casi–, el más emblemático de los personajes de Nintendo, la criatura de Miyamoto, Mario, vuelve en el que ha sido calificado por muchos como el mejor juego de toda la historia.

Tal afirmación, si se quiere, algo exagerada, tiene su base. Y no es nada desdeñable. «Super Mario 64» marca el camino a seguir en las futuras producciones de N64, explotando sus recién estrenadas posibilidades técnicas, aunque, como siempre ha ocurrido con todos los programas protagonizados por el orondo fontanero, la jugabilidad ha sido el principal objetivo.

Cientos de escenarios, Mario nadando, volando, luchando, saltando, arrastrándose, colgando de precipicios... innovaciones técnicas sobresalientes, efectos de luz, sonido y animaciones reales como la vida misma; calidad gráfica desconocida en anteriores producciones –incluyendo «Donkey Kong Country»–. ¿Qué se puede decir, salvo que será el clásico entre los clásicos en N64, y que por sí solo justifica la compra del hard.

Y esto no es una afirmación exagerada.













## Y ADEMÁS...

### PILOTWINGS 64



«Pilotwings 64» es uno de los juegos, técnicamente, más logrados para el nuevo hardware Nintendo.

### ROBOTECH



Un "shoot'em up" espacial 3D espectacular, con perspectiva subjetiva, y una velocidad de juego impresionante. La única duda es si la variedad en la acción será elevada.

### GOLDENEYE



«Goldeneye 007» es un shoot'em up 3D en la línea de «Doom». Posee una cuidada ambientación, así como una enorme variedad de escenarios.

### WAVE RACE 64



Los efectos en las olas, las transparencias en texturas, efectos de reflexión de luz..., ponen a «WR64» en la cresta de la ola.



• Lento, pero seguro, está siendo el desarrollo de **«Diablo»**, la nueva obra maestra de **Blizzard** que, tras «Warcraft 2» –ese "fantasma" del mercado español– vendrá a demostrar una vez más que estos chicos saben hacer pero que muy bien su trabajo. Perspectiva isométrica, acción frenética y resolución SVGA, entre otras características, definen el nuevo producto de la compañía.

• **«Blade Runner»**, el ultrasecreto-megaproyecto de **Westwood Studios**, ya es toda una realidad, o al menos ha dejado de ser sólo una noticia. Nos contamos entre los privilegiados que tuvieron acceso a los pases de las primeras escenas del juego, y aún no hemos acabdo de creernos lo que vimos. 100% imagen renderizada, de una calidad tan increíble que costaba darse cuenta de que aquellos no eran actores reales, y una fidelidad a la película total, resumen las primeras impresiones de lo que será la gran bomba de Virgin.

noticias



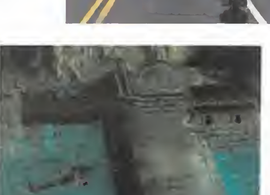
# bullfrog/ea dungeon keeper

## Y ADEMÁS...

Ya podéis imaginaros en un stand de una compañía como EA –que engloba a Origin, Bullfrog o Jane's entre otras– la cantidad de novedades que habría. Pues todas las del mundo y para todos los gustos, de las que aquí va una mínima muestra.










Bullfrog ha vuelto a mover su varita mágica para sorprendernos como ya lo hizo con «Magic Carpet». Esta vez estábamos avisados sobre lo que íbamos a ver, pero no nos ha servido de nada.

¿Recordaís la rolling demo de «Dungeon Keeper» que incluimos en el CD-ROM del mes pasado? Alucinante, ¿no? Pues trasladadla tal cual a un ordenador con igual nivel de ambientación, idéntico lujo de detalle, y añadidle la posibilidad de jugar con ella. Es un calabozo entero realizado en 3D con mapeado de texturas y con vista isométrica o en primera persona con una libertad de giro de 360 grados. «Dungeon Keeper» será nuestra oportunidad de ver el rol desde otro punto de vista, el "amo del calabozo". Los heroes los controla el ordenador y nosotros manejaremos a los monstruos que se les interpondrán: seremos los malos. Seguro que es mucho más divertido, pero sobre todo, será diferente.

El dungeon será nuestro y en él podremos hacer lo que nos plazca: construir edificaciones y estructuras, diseñar y plantar trampas... Podemos encontrarnos ante la nueva era de los JDR, pues la innovación no es algo nuevo para Bullfrog.











# noticias

• **Sony** tenía uno de los stands más ruidosos, enormes y espectaculares de todo el E3, pero destacaríamos dos productos bien distintos como lo más atractivo de la compañía. Por un lado, un **joystick** que lanzarán en breve, diseñado especialmente para simuladores de vuelo, dotado de dos palancas de acción, que facilitan el manejo de estos juegos y mejoran el apartado del realismo.



Por otro, **«Crash Bandicoot»** cuyo protagonista parece estar destinado a convertirse en la mascota –que ya iba siendo hora de que tuviera alguna– de la compañía, y de PlayStation. Un juego preciosista y tremendamente adictivo, del que muy pronto habrá más noticias.





dreamers guild/viacom

# joe's apartment

Compañía prolífica donde las haya, Viacom tiene sus recámaras cargadas con cerca de una decena de títulos variados y novedosos. Y en su stand estaba «Joe's Apartment». Este es un juego un poco complicado de catalogar, ya que combina acción y estrategia de una manera muy peculiar, consiste en manejar un ejército de cucarachas -están de moda...- para intentar hacer la vida imposible a los inquilinos de un inmueble. Pocurando evitar los peligros para estos bichos, nos dedicaremos a sabotear todo lo que podamos, acción que se representa por medio de puzles que resolver. Imaginaos lo que podeís hacer en un edificio con un ejército de cucarachas: las posibilidades se disparan. Suena, cuanto menos, divertido, gracioso y ocurrente. No en vano, «Joe's Apartment» es obra de The Dreamers Guild -autores de «I Have no Mouth...»- y está basado en la película del mismo título de la Warner, que se estrenará en breve. Su director, John Payson, desea que al juego se le imprima el toque de humor que él ha dado a su película. El aspecto externo confirma este punto a través de la realización gráfica de los decorados planos y de las animaciones de los personajes.







## Y ADEMÁS...

Todos los nuevos títulos de Viacom avanzan por los senderos y temas que ya son habituales en la compañía, como «MTV Aeon Flux» y «MTV Slamscape» o «Star Trek Voyager», pero otros son tan sorprendentes como la estrategia de «Enemy Nations» o el arcade en 3D «Snow Crash».









• Es la nueva joya de **Trilobyte**, y sigue la línea de todos los juegos de esta compañía, pero combinando imagen renderizada con animación 2D en la más pura línea del "cartoon" tradicional. Las primeras impresiones sobre «**Clandestiny**» son de que estamos ante algo grande, aunque hasta que no se vea algo más que una simple demo, no se puede decir nada a ciencia cierta.



• El soporte de información del futuro ya es toda una realidad, o al menos esto es lo que se puede deducir de las presentación e información a las que tuvimos acceso sobre el **DVD** -Digital Video Disc- de **Philips**.
La multinacional holandesa, de nuevo, sorprende con un proyecto de futuro que puede barrer, en poco tiempo, el CD-ROM del mercado del entretenimiento electrónico, ya que el nuevo formato es capaz de almacenar información por las dos caras, hasta un máximo cercano a los diez gigas.

noticias

triton/scavenger

# into the sha[dows]

¿Cuál es el juego del que todo el mundo, incluyendo a los chicos de id, lleva hablando y especulando como la aventura/arcade más logrado del año en 3D? El nombre es «Into the Shadows», el grupo de programación, Tritón –los creadores de, entre otros, el "Fast Tracker"– y su aparición se prevé para el otoño.

«Into the Shadows» es una fantasía épica-medieval, en la que Erik, el protagonista del juego, se sumerge en la oscuridad de castillos, mazmorras y ciudadelas plagadas de criaturas míticas como trolls, duendes y ogros.

Diseñado con una base poligonal, y utilizando la generación de gráficos en tiempo real, de «Into the Shadows» se puede contar que ha hecho correr ríos de tinta desde que se comenzó a tener información sobre el desarrollo del juego, debido a su gran calidad gráfica, perfección en animaciones, excelente técnica y curioso concepto del programa, que combina partes de aventura y



noticias

• **Maxis** volvió por sus fueros en el E3 y, tras un período sin grandes novedades, prepara una nueva serie de "Sims", para dar a su legión de adeptos una considerable dosis de estrategia para todos los gustos. Títulos como **«Sim Copter»**, **«Sim Park»** –¿reminiscencias de «Theme Park» de Bullfrog, habemus?–, **«Sim Golf»** y una edición especial de **«Sim City 2000»** adaptada para juego en red y vía modem, son los próximos productos en preparación de la compañía. Lo único que, por ahora, no está totalmente confirmado son las fechas de lanzamiento de estos juegos, aunque según apunta todo, septiembre será el mes en que la mayoría se encuentren ya disponibles.





noticias

the
adows

exploración, con otras de lucha en un estilo muy similar a cualquier beat'em up como «Toh Shin Den» o «FX Fighter».
Preparado para funcionar sobre procesador Pentium –recomendado, por supuesto– aunque compatible con DOS y Windows 95, «Into the Shadows» representa tan sólo la avanzadilla de Scavenger, una compañía con una corta vida de un año, durante el cual se han estado preparando para los cinco lanzamientos que tienen previstos hasta final de año, para posteriormente lanzarse hacia el 97 con más de una docena de nuevos títulos. ¿Qué más nos deparará esta joven compañía?





# Y ADEMÁS...

## TERMINUS



Podría decirse que «Terminus» es una aventura 3D en toda regla, sólo que se hace necesario mencionar ciertos aspectos importantes como la posibilidad de rotación de los escenarios en cualquier dirección en un plano horizontal, sus fascinantes secuencias cinemáticas, su –gran– carga humorística y erótica y una calidad técnica sobresaliente.

## SCORCHER

La competición del siglo XXI ya está aquí. Motos magnéticas, circuitos llenos de trampas, saltos, giros, cambios de rasante brutales, obstáculos... Si Geoff Cramond hubiera estado detrás del proyecto diríamos que había cogido la idea de "Stunt Car Racer" y la había llevado a un tiempo futuro.




## AMOK

Un robot bípedo guiado, con cierto aire animal, recorriendo ciudades, océanos, campos... y arrasando con todo lo que encuentra por delante. Ese es el concepto de «AMOK», una furibunda muestra del arcade



más puro, en la línea que inspiró el genial "The Killing Game Show" de Psygnosis, pero llevado al campo de las 3D. Un título ideal para los amantes de la acción más frenética.

## MUDKICKER



Un concepto clásico actualizado con un punto notable de originalidad. Carreras de coches -buggies, en concreto- campo a través, a toda velocidad y con un componente arcade dominante. "Mudkicker" es, quizá, el más "típico" de los programas de Scavenger para este año.



• Seguro que los fanáticos del rol esperaban como agua de mayo las novedades que **New World Computing** estaba preparando desde hace tiempo, y que ya empiezan a hacerse realidad. Cinco títulos en previsión, pero sobre todo dos, **«Heroes of Might and Magic II»** y, sobre todo, **«Might and Magic VI»**, están cada vez más cerca, y prometen ser realmente espléndidos.

• Vuelve uno de los viejos "dinosaurios" del soft, con renovadas energías y ganas de dar guerra con sus nuevos proyectos y flamante y recién estrenada compañía propia, **Cranberry Source**. **Jon Ritman**, el creador de joyas de la programación para ocho bits, tras pasar por diversas compañías como Rare, prepara un programa en el que, según sus propias palabras, lo importante es la jugabilidad y la diversión, **«QAD»**, y ya tiene tres más en proyecto, que aparecerán a lo largo del año que viene.


noticias

# shiny entertainment mdk

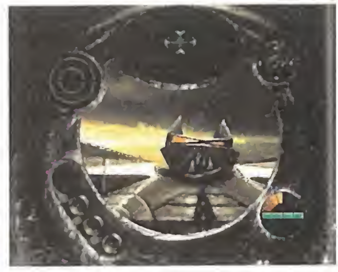


Aunque debería ser materialmente imposible que, tras la portada y el extenso work in progress sobre el juego que se encuentra en este número, no sepáis aún de «MDK», aquí va un breve resumen de lo que será una de las estrellas más rutilantes del último trimestre.

La nueva maravilla de Shiny, desarrollada exclusivamente para PC, será uno de los programas de acción en 3D más espectaculares jamás visto. El desarrollo del engine que ha dado vida a «MDK» llevó casi un año de trabajo a la gente de David Perry, para dar forma a una idea en apariencia simple, pero de complejísimo desarrollo.

La idea del juego es mostrar, en un entorno real –no sólo en generación de gráficos en tiempo real, sino en profundidad del campo de visión y detalle global– una desenfrenada acción que muestre en pantalla uno de los trabajos técnicamente más logrados del momento. El diseño de los escenarios, basado en mallas poligonales muy complejas, permite descubrir la potencia del engine diseñado en Shiny, exprimiendo todas las posibilidades del Pentium. Las extraordinarias animacione; la estrategia, la inmensidad del mapeado... todo, convierte a «MDK» en una verdadera maravilla que, eso sí, no llegará antes del último trimestre del año. Pero, si ya se puede afirmar todo esto con un desarrollo que no sobrepasa el 30%, lo que puede llegar será, a buen seguro, algo muy, muy grande.





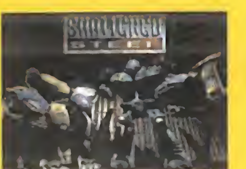
## Y ADEMÁS...

Shiny tiene un as guardado en la manga que satisfará a los usuarios de PSX y Saturn. El programa en cuestión se llama «Wild Nines» –o «Wild 9's»– y es una joya en la que acción, plataformas y 3D se mezclan para ofrecer la que, posiblemente, será la mejor animación de un personaje de videojuego vista jamás. Si tenemos en cuenta los antecedentes de la compañía –«Earthworm Jim» comprobaréis que no exageramos, y aparecerá a mediados de 1.997. "Hemos intentado", comenta D. Perry, "que los movimientos de los personajes respondan a una conducta natural. Resulta frustrante contemplar un buen programa, en el que el protagonista haga cosas como mantener una animación de carrera, por ejemplo, cuando está enfrentado a una pared y no puede continuar su avance." Además, «Wild 9's» se convertirá en serie de animación para la TV.

# noticias



• Una de las grandes clásicas, **Interplay**, presentaba un escaso número de novedades, pero altamente interesantes. Entre los títulos ya conocidos, en preparación, encontramos **«Waterworld»** y **«Descent to Undermountain»**, el RPG para el que se ha utilizado el mismo engine de «Descent». Por otro lado, entre los proyectos auténticamente nuevos, destacaba **«Shattered Steel»**, una mezcla entre acción y estrategia, muy en la línea de «Mech Warrior», y en el que controlamos un gigantesco vehículo-robot, armado hasta los dientes. Gráficos SVGA, excelente animación y efectos sonoros se cuentan entre sus principales virtudes, además de un nivel de adicción muy elevado.





# microprose/ spectrum holobyte

Es indudable que «Grand Prix II» es el programa en que Microprose tiene puestas sus esperanzas.
Las opiniones del padre de la criatura son bastante claras, y nosotros las compartimos. Para empezar, el juego está ya terminado y prometido para los próximos meses; y si no lo está antes es porque no querían comprometer la calidad del juego con una publicación prematura. Han sido casi 3 años los invertidos en dar a «GP2» la apriencia y la forma de un simulador creíble, realista, manejable y excitante. Las aportaciones en I+D en cuanto a gráficos y simulación, con ayuda de ingenieros de Fórmula 1, han sido muy significativas.
Y finalmente en el E3 tuvimos oportunidad de ver









## grand prix II

una gran obra a punto de salir a la calle. Podemos asegurar que el esfuerzo realizado no ha sido en vano, pues la versión casi final de «GP2» responderá con creces a nuestros deseos de lo que debe ser un auténtico simulador de Fórmula 1, con las cotas de realismo más altas hasta el momento. Ser el producto oficial del Campeonato Mundial de F1 le permitirá –y le obligará– a mantener una línea rigurosamente actual, con todos los pilotos del campeonato y los circuitos representados al detalle. El realismo se hace extensible a las carreras, en las que puede pasar absolutamente de todo. No habrá un lugar donde no se pueda colocar una cámara.



## Y ADEMÁS...

Microprose/Spectrum Holobyte sigue en su línea con la más amplia oferta en simulaciones y estrategia, con títulos tan esperados como «XCOM:



Apocalypse», «Falcon 4.0», «Magic», «European Air War» o «Gunship» para PlayStation. Pero, indudablemente, «Gran Prix 2» era el jefe, por algo.





• **LucasArts**, otra de las grandes, era de las que se hizo de rogar, pero al final confirmó lo que ya os adelantamos en el número del mes pasado. Sin embargo, desde entonces, no se ha producido ningún cambio ni anuncio de algún otro lanzamiento sorpresa sobre lo ya conocido. Tras **«Indy Desktop»** llegarán, a partir de septiembre, y más o menos en el siguiente orden, de forma cronológica, **«Afterlife»**, **«X Wing vs TIE Fighter»**, **«Jedi Knight»** y **«Outlaws»**.



La oferta, como se ve, se presenta variada y atractiva, aunque nada de esto, exceptuando las nuevas aventuras de Indiana Jones, ha pasado más allá de versiones realmente primitivas, por lo que tampoco sería de extrañar que nos llaváramos más de una sorpresa con respecto a estas previsiones.
De todos modos, LucasArts se merece un voto de confianza, y no vamos a ser nosotros quienes se lo neguemos.



# novalogic f22 lightning II

## Y ADEMÁS...

### COMANCHE 3

La tecnología "Voxel Space 2" ya está lista, y su primer embajador será «Comanche 3», continuación de «Comanche. Maximum Overkill». Con este título, pretenden dar un giro al género de la simulación, para ofrecer el máximo realismo posible, y una gran diversión.



### ARMORED FIST 2. M1A2 ABRAMS

Tiene al "Voxel Space 2" como base de desarrollo. La posibilidad de generar terrenos y escenarios con mucho más detalle, agilidad y precisión que antes, permite a NovaLogic considerar su proyecto como uno de los simuladores bélicos más completos que existen.



¿Cómo será el caza del siglo XXI? La respuesta la tienen Lockheed y NovaLogic. Mientras los primeros desarrollan el prototipo real del avión, los segundos lo hacen con el simulador para ordenador. El nuevo engine poligonal de «F22» permite la generación de espectaculares escenarios, objetos 3D, ofrece la posibilidad de juego en red, y en líneas generales da una nueva imagen de la simulación en un entorno 3D realista y plagado de detalles de calidad.
La SVGA que alcanza «F 22» se complementa con otros modos gráficos diferentes que no limiten las capacidades de juego por la potencia del equipo.





Las misiones incluidas en el juego son sólo el comienzo de un completo programa en el que un editor pone al alcance del jugador la posibilidad de crear sus propias misiones, con objetivos y escenarios variables. La conexión de dos jugadores por cable, o vía modem o red hasta un máximo de ocho, eleva la adicción, realismo y diversión de «F22» hasta un nivel altísimo.
Una de las principales preocupaciones ha sido crear un interface sencillo y agradable, a imagen y semejanza de lo que está ocurriendo con el desarrollo del avión real, en el que los controles se están simplificando enormemente al compararlos con los cazas existentes en la actualidad.
En definitiva, lo que NovaLogic tiene previsto conseguir con «F22» es producir el más eficaz y real simulador del momento.



• Eran proyectos de alto secreto –según nos informaron una semana antes de la celebración del E3–, pero de repente dejaron de serlo. Nos referimos a las nuevas producciones de **Cyberdreams**, previstas para finales de año y/o comienzos del que viene.

Tres títulos –por el momento– en la parrilla de salida: **«Noir»**, un thriller con todos los ingredientes del más puro cine negro; **«Incredible Shrinking Man»**, una aventura basada en la película de los años cuarenta del mismo nombre –«El Increíble Hombre Menguante»– y **«Reverence»**, una epopeya mitológica en la línea de lo que iba a ser «Hunters of Ralk» –que, por cierto, ¿qué fue de este juego?–.





noticias




# sega nights

Quizá calificar a «Nights» como la respuesta de Sega a «Mario 64» sería algo exagerado, ya que el concepto de ambos juegos es muy diferente. Sin embargo, lo cierto es que «Nights» es el primer programa en que se utilizan 360 grados de libertad total en cualquier dirección y sentido, mostrando una nueva perspectiva de las posibilidades de Saturn.

«Nights», concebido como un arcade que, en cierto modo, podría estar en una línea similar a la idea original de «Sonic», representa un extraordinario avance en el diseño de juegos, y como muestra puede servir el dato del diseño de un nuevo pad para la máquina que, a imagen del realizado por Nintendo para N64, posee además de los típicos botones direccionales y de acción, un pequeños joystick para futuros proyectos que, basados en la idea de «Nights», utilicen de manera exhaustiva un entorno tridimensional total.

La fantasía vertida gráficamente en «Nights» es uno de los puntos fuertes del juego, con multitud de niveles, criaturas voladoras, variados escenarios, coloristas decorados y un atractivo global muy elevado que se suma a la originalidad propia del título.

Todo, para una "carrera" contra el reloj, en la que deberemos realizar unos recorridos prefijados recogiendo todo tipo de ítems por unos extraños y alucinantes mundos.






# Y ADEMÁS...

## VIRTUA FIGHTER 3

El E3 sirvió de marco para observar una "demo" del Model 3 en la que los luchadores se presentaban, realizando una serie de minicombates, para dejar al público boquiabierto con la increíble –literalmente– calidad gráfica que es capaz de generar.

## SONIC XTREME

Y Sonic se hizo tridimensional. Algo que estaba casi cantado en la primera aparición del azulado puerco espín en Saturn. Era inevitable que Sega llevará a su mascota hasta los 32 bits, con el mayor lujo posible, para lo que, sin perder la esencia de Sonic –velocidad, recogida de ítems...– cambia el aspecto que estábamos acostumbrados hasta ahora.



## SEGA PC

La nueva línea abierta por Sega, con la creación de Sega Ent. y con títulos como «Daytona USA», «Sega Rally» o «Manx TT» en desarrollo, lleva hasta el formato PC toda la experiencia de la compañía nipona.

---

• Tras la presentación de la máquina, y el primer contacto con los juegos que la acompañarán en su lanzamiento, ya han surgido los primeros contratiempos para algunos de los proyectos de **Nintendo 64**. El más llamativo, el retraso que sufrirá **«Shadows of the Empire»**, cuya acogida fue algo más fría de la planeada, y que está sufriendo una reprogramación de algunos de sus apartados.



• Pese a que cada vez que los vemos en alguna feria, nos aseguran, juran y perjuran que ya están acabados y podremos verlos en breve en la calle, **«Z»** y **«GP2»** –entre otros–siguen sin dar señales –reales– de vida. La lista tiene muchos más títulos en condiciones similares, pero mejor será que no nos alarguemos demasiado en este tema. La última noticia respecto a los programas mencionados hace referencia a su inmediato lanzamiento, aunque como ya nos conocemos, por si acaso no pondremos la mano en el fuego.

noticias

# VIVIR EL E3

LA EXPERIENCIA DE ACUDIR A UNA FERIA SOBRE VIDEOJUEGOS, Y MÁS UNA TAN IMPORTANTE Y DESCOMUNAL COMO EL E3, DEJA EXTRAÑAS SENSACIONES EN EL VISITANTE, QUE A VECES RESULTAN HASTA CONTRADICTORIAS.

LA CONCEPCIÓN DE UNA MUESTRA DE ESTE TIPO, SOBRE TODO TENIENDO EN CUENTA LA IDIOSINCRASIA YANQUI, ES LA DE UN GRAN CIRCO, UN ESPECTÁCULO DE FUEGOS ARTIFICIALES EN EL QUE, UNAS VECES, CIERTAS COMPAÑÍAS SE DEDICAN A MOSTRAR FACHADA –MÁS GRANDE, MÁS RUIDOSO, MÁS LUMINOSO QUE LOS DEMÁS– EN SUS STANDS, METIÉNDOSE DE LLENO EN EL ESPECTÁCULO, Y DEJANDO DE LADO LOS CONTENIDOS. OTROS SUELEN TENER UNA VISIÓN MÁS PROFESIONAL DEL ASUNTO Y SE DEDICAN A LO QUE ES EL MOTIVO PRINCIPAL POR EL QUE SE ORGANIZA UNO DE ESTOS EVENTOS: JUEGOS, INFORMACIÓN Y ATENCIÓN AL VISITANTE.

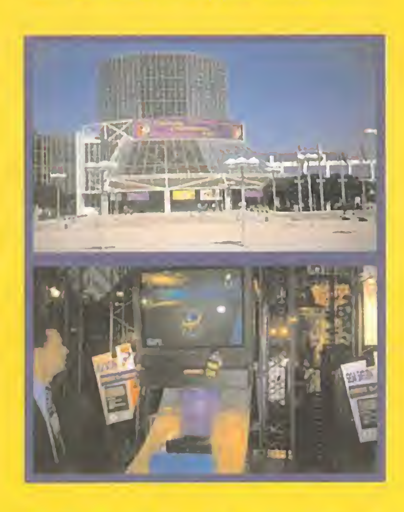
PERO DEJANDO DE LADO EL ESPECTÁCULO Y CENTRÁNDONOS EN EL TEMA, LO QUE EL E3 DEPARÓ FUE, EN CIERTOS MOMENTOS, MAGNÍFICO, EN OTROS, AGRIDULCE, Y, TAMBIÉN HAY QUE DECIRLO, EN ALGUNOS REALMENTE INSULSO.

EL NÚMERO DE VISITANTES Y EXPOSITORES NO LO ES TODO, COMO LA SUPERFICIE OCUPADA POR LA MUESTRA SI, COMO OCURRIÓ, LAS NOVEDADES BRILLAN POR SU AUSENCIA. ENTENDAMOS COMO NOVEDAD, NO EL JUEGO QUE AÚN ESTÁ POR SALIR, SINO EL QUE SE PRESENTA DE FORMA OFICIAL POR VEZ PRIMERA, YA QUE PROYECTOS AÚN EN DESARROLLO, PERO QUE LLEVAN DOS, TRES Y CUATRO O MÁS AÑOS EN SEMEJANTE ESTADO, POR SUPUESTO QUE SE VIERON... COMO EN OTRAS MUCHAS FERIAS. ESOS JUEGOS "FANTASMA" QUE NUNCA ACABAN DE SALIR AL MERCADO Y QUE HASTA EN OCASIONES, POR DESGRACIA, DESAPARECEN DE TODA PREVISIÓN DE LANZAMIENTOS, SEGUÍAN VIÉNDOSE EN EL E3.



PERO SI BIEN LAS NOVEDADES –LAS AUTÉNTICAS– NO ERAN EXCESIVAS, SÍ ERAN DE CALIDAD, POR LO GENERAL. ALGUNAS SE HAN RECOGIDO EN ESTAS PÁGINAS PARA DAR UNA IDEA GENERAL DE LO QUE LA NUEVA TEMPORADA NOS TRAERÁ. OTRAS, AÚN TENDRÁN QUE ESPERAR MUCHO EN EL "GARAJE", ANTES DE VER LA LUZ, POR LO QUE HEMOS CREÍDO CONVENIENTE HACER SIMPLE MENCIÓN DE LAS MISMAS.



PERO ES CIERTO QUE UNA MUESTRA COMO EL E3 NO DEJA INDIFERENTE. EN MOMENTOS ENTUSIASMA Y EN OTROS, SIMPLEMENTE, ABURRE ANTE LA REITERACIÓN O LA DESIDIA –QUE LA HAY–. ASÍ, LAS CONCLUSIONES QUE SE PUEDEN SACAR ES QUE, GLOBALMENTE, EL MERCADO SE MUEVE, PERO NO AL RITMO QUE DESEARÍAMOS EN CUANTO A LA RELACIÓN CANTIDAD-CALIDAD.













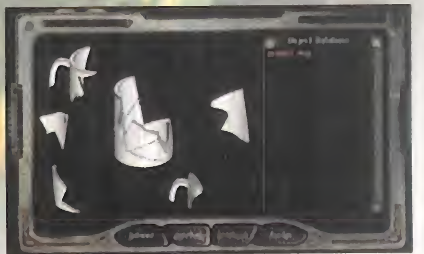

–disparando sobre partes concretas del enemigo a la vez que se cubre con un escudo–, así como en las secuencias animadas encargadas de mostrarnos nuestros desplazamientos.
Pero todo esto son meras comparaciones, simplemente para que os hagáis una idea de todo lo que encontramos en este fantástico programa, porque realmente la calidad a todos los niveles que rebosa «Ripper» no la hemos encontrado en ningún programa hasta la fecha.

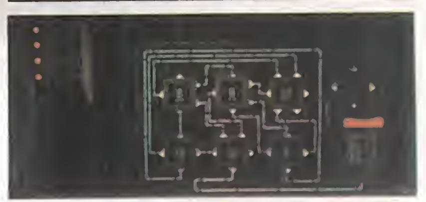
## DOS MUNDOS

Pero no hemos mencionado uno de los aspectos más significativos de la aventura: las secuencias de vídeo. Porque seis CD-ROMs dan para mucho. Sobre todo a la hora de presentar a pantalla completa increíbles secuencias de vídeo en las que los actores se ven rodeados por escenarios tridimensionales de gran calidad. Sí, eso no es nada nuevo. Ya lo pudimos ver en otros programas. Pero en ninguno se mantenía la perfecta integración actores-escenarios que podemos ver en «Ripper». Todas las luces y sombras están en su sitio, abundan los primeros planos de los personajes, estos se mueven con absoluta naturalidad sobre los decorados... Todo un lujo. Como un lujo es el extensísimo reparto con el que han contado en Take 2 para la realización de esta película interactiva. Desde Christopher Walken –«El Cazador», «La Zona Muerta»– hasta el entrañable Burguess Meredith pasando por Kare Allen, John Rhys-Davies –al que ya pudimos ver en la saga «Wing Commander»–y Scott Cohen en el papel del protagonista. Eso sí, estas espectaculares secuencias de vídeo están realizadas a una resolución menor que la que reina durante el resto del juego.
Todos estos personajes –hasta un total de 31 actores que aparecen en el juego– los encontraremos sobre todo durante la investigación en el "mundo real", uno de los dos mundos que nos sirven de escenario a lo largo de la aventura. Aquí nos movemos mediante un sencillo interface representado por una daga que nos marca las posibles direcciones a seguir, siempre ante una vista en primera persona, excepto en las secuencias de vídeo. Este puntero cambia según la situación o los objetos que nos rodean, para convertirse en una mano cibernética cuando podemos coger algún objeto, en un WAC –una especie de ordenador de bolsillo que hace las veces de inventario, bloc de notas y centro de comunicaciones– cuando hay algo que escanear, o en una calavera parlante cuando nos encontramos frente a otro personaje.
El otro mundo en el que tendremos que penetrar varias veces a lo largo del juego es el ciberespacio. Aquí las cosas

## DESAFÍO A LA INTELIGENCIA

***A lo largo del juego, nuestro intrépido reportero se tendrá que enfrentar a varios puzzles realizados al más puro estilo «The 7th Guest». Algunos son lógicos, otros numéricos, otros de habilidad, pero en todos la deducción y observación son los ingredientes fundamentales para completarlos con éxito. De cualquier forma, en la mayoría de los casos la respuesta se encuentra en otros objetos diseminados por los escenarios o en las palabras de cualquiera de los personajes del juego. Por eso es tan útil la opción de repetición de diálogos del juego. Su análisis es fundamental.***
***Así pues, con un poco de paciencia y mucho tiempo, en algunos casos –existe un juego parecido al ajedrez que se las trae–, estos "puzzles" nos abrirán nuevas posibilidades dentro de la aventura y, aunque sólo los encontraremos de vez en cuando a lo largo de la acción, su resolución es vital para terminarse el juego.***























## EL MUNDO VIRTUAL

***El universo de «Ripper» se divide en dos mundos. El real, ambientado en el New York del siglo que viene, y el virtual, accesible a través de varias terminales repartidas por los escenarios del juego. Este ciberespacio, de aspecto radicalmente diferente al mundo real, contiene varias localizaciones, llamadas WELLS –algo así como los Web del futuro– representadas por iconos tridimensionales. Para acceder a su interior –o lo que es lo mismo, a su contenido–, es preciso introducir una contraseña. Averiguar estas contraseñas es otro de los objetivos principales del juego, ya que en el interior de estos WELLS se encuentran muchas de las respuestas al enigma del destripador.***
***Muchas de las secuencias arcade del juego se encuentran en el interior de estos espacios virtuales, así como algún que otro "puzzle".***






cambian, y nuestro personaje está representado por un ser verde con forma alienígena. En el ciberespacio, accesible desde varios puntos, como el ordenador de Jake en la redacción, nuestro héroe puede acceder a diversos WELLS –localizaciones virtuales– previa inserción de contraseña, para investigar en su interior. Algunos de estos WELLS contienen secuencias arcade, y otros complicados enigmas o nuevos personajes. En este mundo además abundan las secuencias cinemáticas con el personaje verde como protagonista, también a toda pantalla, repletas de efectos especiales la mar de espectaculares.

### VARIOS SOSPECHOSOS

Pero a pesar de todo este impresionante despliegue tecnológico –vídeo, cinemática, render, morphing...– lo mejor del juego es la aventura en sí, el "gameplay", como dirían los yankees. Como hemos comentado ya, las investigaciones se centran en los diálogos con el resto de los personajes del juego –quienes, por cierto, no permanecen estáticos cuando no hablamos con ellos, como ocurría en «Under a Killing Moon»–, así como en la recolección de objetos, la resolución de pequeños juegos de tablero y arcade. En general, el jugador debe estar muy atento a todo lo que le comunican los personajes del juego, ya que una palabra pronunciada en un momento dado por cualquiera puede ser la clave para acceder a un WELL virtual, o para resolver un puzzle que nos proporcionará un nuevo objeto. Así que la observación es lo fundamental.

En cuanto al desarrollo de la acción, dividida en cuatro actos, tenemos que decir que una de las bazas de este «Ripper» es la posibilidad, no de que existan varios finales diferentes, como ocurre con otros programas –aquí al final o ganas o pierdes–, sino de jugar tres veces más el juego completo una vez finalizado. Esto es así porque a medida que avanzamos en la investigación nos damos cuenta de que existen cuatro sospechosos de ser el asesino en serie que aterroriza la ciudad. Por medio de pistas, al final lograremos desenmascarar al nuevo destripador, pero una vez que hemos terminado con él y completado el juego, podemos emprender una nueva investigación –o lo que es lo mismo, una nueva partida– en la que el asesino será otro de los cuatro sospechosos. De esta manera, las pistas cambiarán, y nos enfrentaremos a nuevos retos. La idea, por supuesto, nos ha parecido estupenda y muy original.







## NUESTRA OPINIÓN

«Ripper» va a hacer historia. Eso lo tenemos muy claro. Por la envergadura del proyecto, por la variedad de contenidos –aventura, arcade, "puzzles"...– y por la calidad que impregna todo el programa. Y es que jamás habíamos presenciado tal cantidad de efectos gráficos y sonoros en una aventura que puede ser definida como toda una película interactiva –o más que eso, porque «Ripper» cuenta con nada menos que tres horas de "Full Motion Video" a pantalla completa– con unos actores de lujo –increíble Cristopher Walken como un enloquecido y corrupto policía en una escena en la que se corta la frente con una daga–, doblados además al castellano ¿qué mas se puede pedir?

Tratándose además de un juego sobre un sanguinario destripador, sus creadores no se han "cortado" y han incluido multitud de secuencias con un alto contenido en violencia y sangre, por lo que el juego se ha clasificado como para adultos. Y es que ver cómo a uno de los personajes se le raja el vientre desde dentro, en una de las secuencias de vídeo, con la consiguiente aparición de los intestinos envueltos en sangre, no es cualquier cosa. Casquería fina, vaya. Advertidos estáis.

De cualquier modo, lo más sobresaliente de esta aventura adelantada a su tiempo es la trama. Porque «Ripper» es uno de esos juegos con lo que te puedes estar días y días comiéndote el coco en busca de esa clave que te falta o de la forma de resolver ese enigma que te trae loco. El desarrollo no lineal permite tener disponibles en todo momento varias localizaciones para visitar, con lo que las posibilidades aumentan.

En el plano gráfico poco más hay que añadir que no pueda apreciarse en las pantallas que veis en estas páginas, excepto claro está, las suaves animaciones que acompañan los movimientos de nuestro personaje en todo momento, de una forma muy natural. Nada de caminar mirando sólo al frente. La cabeza gira y mientas caminamos podemos ver lo que hay a nuestro alrededor.

Para terminar, reseñar el aspecto sonoro del programa. Aparte de la música de fondo, diferente según la situación, pero siempre con tintes electrónicos, como toda buena película, «Ripper» cuenta con un fantástico tema principal, interpretado por la banda Blue Oister Cult, cuya letra es además la clave para el último enigma del juego.

En definitiva, «Ripper» es un juego magnífico y completo donde los haya e imprescindible, a partir de ahora, en toda buena colección.

*F.J.R.*

***LO BUENO:* Absolutamente todo. Sólo le falta un poco más de resolución en el vídeo a toda pantalla para ser una película auténtica.**

**95**

***LO MALO:* No disponer de un cargador de seis CDs para no tener que cambiar los discos.**

## UN POCO DE ACCIÓN

*Para que no falte de nada, «Ripper» cuenta con emocionantes secuencias de arcade. En una deberemos jugar a una especie de atracción de feria en la que el objetivo es disparar a figuras "malas" evitando hacer diana sobre las "buenas". En otras, la mayoría, el objetivo es acabar con una serie de monstruos –gigantescas ratas cibernéticas, diablos que aparecen y desaparecen, monstruos que flotan sobre una nube de humo...–, de la misma forma que podíamos ver en un clásico del arcade como es «Creature Shock»: disparando a un punto en concreto del enemigo y cubriéndonos con un escudo de sus ataques. En esta parte del juego, el interface cambia radicalmente para mostrar una serie de indicadores que nos informan sobre nuestra energía y nivel de escudo, así como el de nuestro adversario. En general, estos enemigos no suelen plantear mucho problema, es decir, es muy difícil que nos quedemos atascados en la aventura por culpa de una de estas fases, pero, por si las moscas, el juego cuenta con una opción para variar el nivel de dificultad.*

# No lo dudes: decíde




■ Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionadores.
■ Seleccionador: haz la lista de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopa 96.
■ Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la magia de los míticos estadios ingleses.

O P I N I Ó N

*"El producto, que incluye la posibilidad de convertirnos en seleccionador, tiene la calidad habitual que Dinamic Multimedia imprime a sus programas de deportes" PCMANÍA*

■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB
■ *Compatible Windows™95/8MB*




El programa de la Selección

*Por sólo 2.995*




■ La mejor base de datos de nuestro baloncesto: todos los clubes, entrenadores y jugadores ACB con foto, historial, perfil y estadísticas de su carrera deportiva.
■ Manager con fichajes nacionales y extranjeros, finanzas, quinteto, tácticas, Liga regular completa, play-offs y Liga Europea.
■ Simulador con miles de animaciones y las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...

O P I N I Ó N

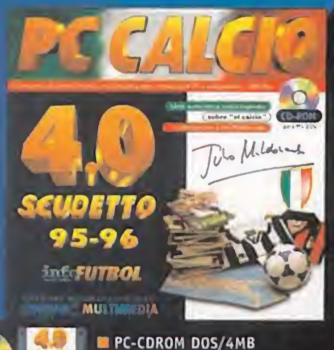
*"La versión 4.0 de PCBASKET cuenta con importantes novedades: más competiciones, más elementos y más detalles" "Recomendado/★★★★★" PCACTUAL*

■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB
■ *Compatible Windows™95/8MB*




El programa de Súper Epi

*Por sólo 2.995*




■ La base de datos que distingue al experto del aficionado: todo sobre los más de 400 jugadores y 18 técnicos de la serie A italiana.
■ Manager con todas las prerrogativas de entrenador y presidente: alineación, tácticas, fichajes, finanzas... todo en la disputa de la Liga Italiana y de las 3 competiciones europeas.
■ Simulador 4.0 con cambio de protagonistas. Las más grandes estrellas del fútbol mundial están en Italia: Weah, Savicevic, Boksic, Del Piero, Batistuta...

O P I N I Ó N

*"PC Calcio nos permite vivir toda la emoción del Scudetto, la liga de fútbol italiana." MICROMANÍA*

■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB




La liga italiana en tu ordenador

*Por sólo 2.995*




■ El programa que ya ha hecho historia y la base de datos que usan los profesionales de la información: Primera y Segunda División al completo.
■ Liga pro-manager: comienza de cero como técnico y gana prestigio. Todo está en tus manos: fichajes, finanzas, ampliación del estadio, estado de forma y moral de tus jugadores...
■ El simulador más completo: miles de animaciones, sonidos espectaculares, cabezazos, chilenas, paradones, árbitro y jueces de línea...

O P I N I Ó N

*"Si usted tiene la oportunidad de ver y oír cómo funciona este programa, se convencerá." PCACTUAL*
*Premio PCACTUAL'96 "Mejor desarrollo de software español"*

■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB

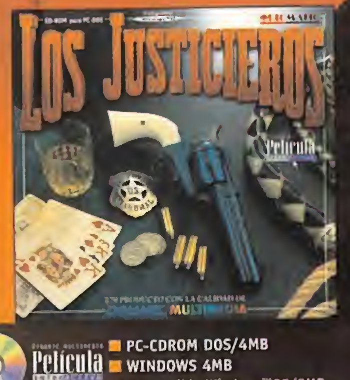



El programa de Michael Robinson

*Por sólo 2.995*

# te por Dinamic

*a c e r t a r á s*



■ Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por Enrique Urbizu. Un Western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste

■ Los Justicieros es una auténtica producción cinematográfica con un reparto de lujo: Mariano 1,85, Don Pepito, Javier de Campos y Paco Calatrava además de 130 extras, 10 especialistas, 25 caballos y más de mes y medio de rodaje... Todo un estreno en tu PC.

*O P I N I Ó N*

*"Los Justicieros tiene una de las mejores relaciones calidad - precio del género"* EL PAÍS

*Premio PCWORLD'96 "Mejor desarrollo de software español"*



■ PC-CDROM DOS/4MB
■ WINDOWS 4MB
■ *Compatible Windows™95/8MB*

**La primera película interactiva producida en España** — *Por sólo 2.995*



■ Un CD-ROM que permite realizar una visita virtual al museo más importante del mundo

■ Seleccione la obra deseada y obtendrá al instante toda la información sobre el cuadro: composición, técnica, fuentes de inspiración, contexto histórico, temática...

■ Todo ello mediante 6 Megas de texto, 600 fotografías a toda pantalla, 2 horas de locución, 1.300 hipertextos con fotos, audio, vídeo y hasta 210 detalles comentados.

*O P I N I Ó N*

*"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir"* EL MUNDO

*Premio PCACTUAL'95 "Mejor CD-ROM del año"*



■ CDROM MULTIPLATAFORMA
■ WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB

**Visitas en realidad virtual al Museo del Prado** — *Por sólo 4.950*



■ Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza Invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop, Radio Futura, Los Secretos...Están todos y son más de 200

■ Son los más grandes grupos musicales de nuestra Edad de Oro, una época que difícilmente se repetirá y que está a tu alcance en un CD-ROM de verdadera antología.

■ 600 Megas de información con cientos de fotografías, portadas, discografías y videoclips además de las entrevistas interactivas a los protagonistas de la movida.

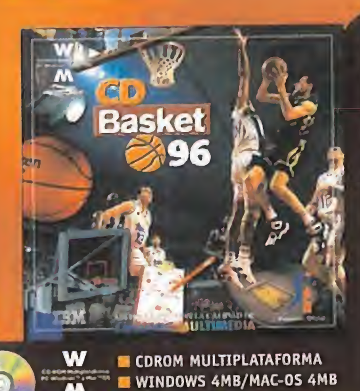
*O P I N I Ó N*

*"La Edad de Oro del Pop Español es un producto de gran calidad en el que se ha cuidado con especial atención su aspecto gráfico"* CD-ROM TODAY



■ PC-CDROM
■ WINDOWS 4MB
■ *Compatible Windows™95/8MB*

**La enciclopedia multimedia del pop español** — *Por sólo 4.950*



■ Los entrenadores, los árbitros y los más de 1.100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes, su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón...

■ Las mejores jugadas de la liga 94/95 en vídeo digital. Mates, triples, tapones... Son más de 300 y dispones de moviola. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con los momentos históricos de la ACB.

*O P I N I Ó N*

*"La compañía española Dinamic se anota tres puntos con CDBasket'96, gracias a dos programas: un trivial y un arcade. La base de datos es la estrella"* CAMBIO16



■ CDROM MULTIPLATAFORMA
■ WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB
■ *Compatible Windows™95*

**Multimedia para incondicionales del basket** — *Por sólo 4.950*

Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes MADRID www.canaldinamic.es/dinamic *SON PRODUCTOS CON LA CALIDAD DE* DINAMIC MULTIMEDIA



# VIRTUA FIGH

**SEGA ENTERTAINMENT**
**Disponible: PC CD-ROM (WIN 95)**
**ARCADE**

RECOMENDADO MICRO MANÍA RECOMENDADO

## ¿HASTA DÓNDE LLEGAREMOS?

*Si nos fijamos un poco en la trayectoria de la compañía en el sector arcade observaremos que casi todos los títulos han sido convertidos por sistema a formato Saturn. Y la intención con los compatibles es llegar a la misma situación. Pero cuando se sabe lo complicado que es llevar hasta un sistema doméstico una recreativa, es posible preguntarse qué nivel de calidad se alcanzará, y si merecerá la pena el esfuerzo.*
*Cuando se ve, por ejemplo, lo que AM2 está preparando con «Virtua Fighter 3» con el Model 3 como soporte... es difícil, es complicado saber si podremos ver algo así sobre un PC.*
*Las recreativas siempre estarán varios años por delante de un formato casero, nos guste o no, pero las noticias apuntan a que «VF 3» aparecerá en Saturn –esto es seguro– y en PC –esto no tanto–. ¿Podrá Sega dominar lo que ha salido de su particular "caja de Pandora", con garantías de éxito?*






LA RECIÉN ESTRENADA LÍNEA SEGA PC DA LA CAMPANADA CON EL LANZAMIENTO DE «VIRTUA FIGHTER», EN UN JUEGO QUE RESULTA IR MUCHO MÁS ALLÁ DE LO QUE PODRÍA PENSAR DE UNA ADAPTACIÓN. CON ÉL, QUEDA ABIERTO UN CAMINO QUE, DESDE ESTE MOMENTO, IRÁ ACTUALIZANDO A LOS USUARIOS DE PC CON LOS GRANDES ÉXITOS ARCADE Y SATURN DE LA COMPAÑÍA NIPONA. Y EL ARRANQUE NO PODÍA HABER SIDO MEJOR. ¿RESULTA CONVINCENTE «VIRTUA FIGHTER» EN PC? MUCHO MÁS QUE ESO, YA QUE SE TRATA, HOY POR HOY, DEL MEJOR BEAT'EM UP 3D APARECIDO PARA ESTA PLATAFORMA.

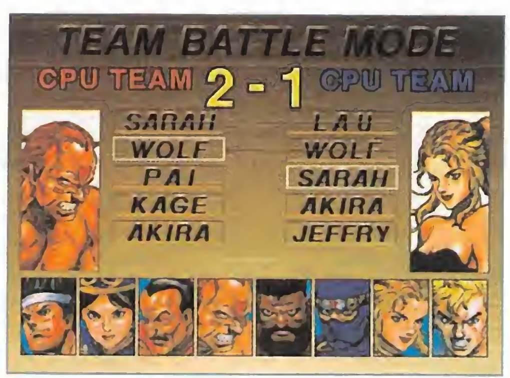



Decir, sin embargo, que «Virtua Fighter» para PC es una novedad no es exacto. Hace unos meses que ya circula una primera versión del programa, pero que precisa del hardware adicional de la aceleradora Edge 3D de Diamond.
¿A qué viene ahora comentar de nuevo el juego? Error, ya que no estamos hablando de nuevo aquel «Virtua Fighter», sino del nuevo «Virtua Fighter». La más reciente producción de Sega Entertainment para Windows 95, NO precisa ningún añadido hardware, y es exacto, en todas sus virtudes al primer «VF».

### MIRANDO AL FUTURO

Lo que Sega ha hecho es comenzar una carrera con las miras puestas en el futuro, en que todos –y según Sega, son todos– los grandes juegos que han asaltado los salones recreativos, y los 32 bits domésticos de Saturn, irán apareciendo paulatinamente para formato PC –eso sí,



# TER PC




exclusivamente Windows 95 y Pentium– llevando la gran calidad de los arcades de esta compañía hasta los ordenadores de todo el mundo. Títulos como «Panzer Dragoon», «Virtua City P.D.» –el nuevo título para «Virtua Cop»–, «VF 2», «Manx TT» y... ¿«VF 3», tal vez? Y lo mejor de todo, es que ninguno de ellos necesitará, tal y como ocurre con «Virtua Fighter», ningún tipo de hard extra.

Pero hablemos ya del que es ahora mismo, y se puede decir sin ningún rubor, o al menos hasta que el «Toh Shin Den» de Playmates salga a la calle, el mejor beat'em up 3D para PC.

No se puede obviar la referencia a las anteriores versiones de «Virtua Fighter» existentes en otros formatos. Ni la recreativa original, ni la versión Saturn en sus distintas entregas.

Pero «Virtua Fighter PC» se sostiene por sí sólo, como un magnífico arcade, sin necesidad de decir "hombre, es una buena versión" o "sí, claro, el nombre de «Virtua Fighter» hace mucho en su favor"... No. «Virtua Fighter PC» es «Virtua Fighter PC», y no precisa de más comentarios.






## SORPRENDENTE ENGINE

La base se ha sacado de «VF Remix», pero el excelente trabajo de Sega Entertainment no se ha limitado a la conversión, sino a una programación con el diseño de un nuevo engine que ha permitido que unos modelos gigantescos, totalmente texturizados, se muevan a una velocidad de vértigo, en 640x480. ¡Asombroso!

Nadie duda de la potencia de un Pentium, pero eso no es suficiente. Como tampoco lo es decir que eso ya lo hace una Saturn y no cuesta tanto como un Pentium. Sí, claro, pero un PC no tiene dos procesadores RISC trabajando en paralelo, ni varios chips dedicados a trabajar con texturas, ni otros que hagan lo propio con los polígonos planos, ni... No estamos afirmando tampoco que Saturn no tenga mérito. Lo único que queremos dejar claro es que el trabajo realizado con «VF PC» ha sido excelente.

## UN GRAN RESULTADO

«Virtua Fighter PC» aprovecha lo mejor de la experiencia de Sega en el terreno arcade. El soplo de aire fresco que representa, en el género del beat'em up para PC, empieza a empujar hasta el límite todo lo que el nuevo SO de Microsoft podía dar de sí, y asienta las bases de lo que el nuevo estándar Pentium debería ofrecer como calidad mínima en un juego.

Los zooms, rotaciones, velocidad de acción, calidad gráfica, sonora, y, técnicamente, todo lo que se pueda imaginar en «Virtua Fighter PC» merece un aplauso. Ahora, sí podemos decir que el programa es «Virtua Fighter» en toda su plenitud. Ni mejor ni peor que cualquier otra versión, simplemente diferente y, sin duda, un auténtico número uno en su género.

*F.D.L.*

***LO BUENO:* Gran calidad técnica, jugabilidad y vertiginosa velocidad de juego.**




***LO MALO:* Alguien tenderá a hacer comparaciones y se empeñará en decir que otras versiones son mejores. Pues bueno.**

# DAEMONS OF DRUID

## EL PODER DE LOS DRUIDAS

**SIRTECH/MINDSCAPE**
Disponible: **PC CD-ROM**
**JDR**

LOS DRUIDAS SON UNA ESPECIE DE CURANDEROS A LO SOFISTICADO. SON PERSONAJES BASTANTE COMUNES EN LAS MITOLOGÍAS NÓRDICAS Y QUE SIEMPRE ESTÁN RONDANDO POR LOS JDRS. HASTA AHORA NO SE HABÍAN ATREVIDO, SIN EMBARGO, A SER PROTAGONISTAS ABSOLUTOS DE UNO. HA TENIDO QUE SER LA CASA DE SOFTWARE SIRTECH QUIEN LES HAYA PROMOCIONADO A TAN ¿ENVIDIABLE? POSICIÓN. LO PONGO ENTRE INTERROGANTES PORQUE ES BASTANTE DUDOSO QUE ALGUIEN ENVIDIE EL PAPEL DE PROTAGONISTA DE JDR DADA LA CANTIDAD DE PELIGROS QUE LES SUELEN ESPERAR EN LA AVENTURA.

El caso es que SirTech es quien publica este JDR. Quizá sea poco conocida en nuestro país, pero por ahí fuera lleva bastante tiempo en el candelero; y destacando, precisamente, en juegos de rol. Dos series son sus estandartes: «Wizardry» y «Realms of Arkania». Casi nada. De la primera van siete capítulos; de la segunda, sólo tres. Y nada oficial entre los Pirineos y el estrecho de Gibraltar. Lo cierto es que con esos precedentes, «Druid» ha de ser un juego digno de atención. Prestémosela.

### BONITO JUEGO, SÍ

El juego nos introduce en la historia mediante una presentación algo pobre para lo que hoy en día se estila. Tampoco es muy eficaz el estilo seguido, en cuanto a capacidad de hacer que el jugador





# F THE MIND

se entere: pequeñas escenas cinemáticas interrumpidas por texto, como si de una película de cine mudo se tratara.
Eventualmente, aparecemos en un territorio extraño, rodeado por dos bichos reptilianos. Hemos llegado al mundo de Druid. Y lo vamos a poder ver en una perspectiva tridimensional, estilo «Ultima VIII». No obstante, los gráficos son más realistas de lo habitual, lo mismo que los escenarios.
No hay, por tanto, generación de personaje, que aparece con sus atributos predefinidos. Estos son los habituales y con el significado que su nombre da a entender: fuerza, velocidad, puntos de mente –para hechizos–, puntos de vida y experiencia. Nuestro héroe también cuenta con un hermoso hacha.
Según se repite hasta la saciedad en el manual de instrucciones, se ha dado mucha importancia a hacer el juego de un manejo fácil. En general, se ha conseguido, como iremos viendo. Pero hay sus problemillas –uno aprende a desconfiar de los juegos en que se repite mucho lo de sencillez del interface–. El punto negativo es que el acceso a la ventana de inventario no se puede hacer con el ratón, si no pulsando el teclado, lo que disminuye la citada comodidad.
El sistema de combate es directo: ponte al lado del enemigo y pulsa el ratón como un cosaco. Si apuntas al enemigo, le atacas; si lo haces sobre tu cuerpo, te defiendes. Como veis, un sistema puramente arcade que no deja gran resquicio a la estrategia.
El sistema de hechizos es más original. Estos se forman mediante combinaciones de los elementos –de los que está formado el poder de los druidas–. Una combinación acertada producirá el deseado hechizo. Por supuesto, durante el desarrollo del juego se van aprendiendo nuevos sortilegios que añadir a los tres que vienen en las instrucciones.
La interacción con NPCs "dialogantes" se consuma mediante la elección de palabras claves a extraer de la conversación. O sea, de la forma típica. No suelen ser muy complicados tampoco estos diálogos.
El uso y recogida de objetos es idénticamente fácil, realizándose mediante meros clicks del ratón. El movimiento es igual de fácil, en particular para salir de la zona en que se está, con la transformación del cursor en un símbolo "EXIT" al acercarlo a las posibles salidas. Por desgracia, nuestro héroe tiene la enojosa costumbre de continuamente seguir con la mirada, y el cuerpo, el movimiento de nuestro ratón, con lo que está sometido a un giro continuo.
Los enigmas a resolver consisten en el uso de objetos en las localizaciones adecuadas. La aventura se desarrolla sobre un mundo con cinco islas; al principio conocemos poco de la historia, salvo que se ha perdido contacto con Lawson, uno de los cuatro druidas jefes. Y para su búsqueda se nos ha convocado.










**LO BUENO:** *Un sistema de juego muy fácil de asimilar y unos escenarios realmente espectaculares.*

80

**LO MALO:** *Tiene carencia de ambientación, además de un argumento poco sólido.*



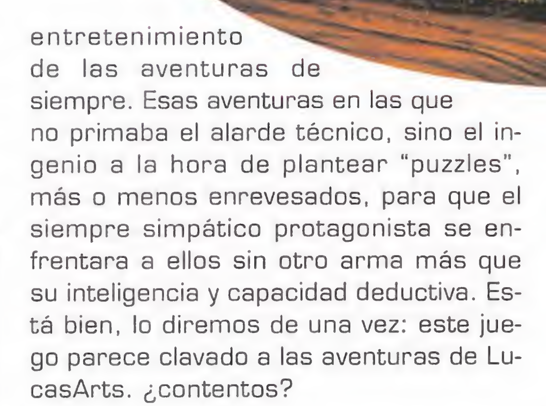

## NUESTRA OPINIÓN

*Los gráficos son estupendos, muy detallados y coloristas, tanto en escenarios como en personajes y objetos. Sólo una pequeña queja al respecto: si para conseguir esta calidad es preciso un controlador de vídeo compatible VESA 1.2, ¿por qué no incluirlo en el disco, en lugar de dejar a los medios del usuario su hallazgo, máxime siendo una cosa relativamente extraña? En esto ya se puede alguien ir descolgando medallas.*
*El movimiento de héroe y enemigos está bien realizado, si bien los cambios de pantalla son algo bruscos e inesperados en algún caso. No hay, como se puede deducir, scroll.*
*El sonido es correcto. La música no suena especialmente bien, los efectos de sonido son de calidad, y las voces digitalizadas no están mal.*
*El interface permite una rápida asimilación de la forma de realizar cada posible acción, lo que hace que el juego se pueda disfrutar casi desde el primer paso. Los enigmas no parecen muy difíciles, aunque sí algo parcos: no hay pistas para su resolución. Tampoco parece haberse tratdo con mucho esmero la historia, ya que los NPCs son igualmente parcos en palabras.*
*«Druid: Daemons of the Mind» es un JDR normal, con unos gráficos bastante buenos y un interfaz fácil de manejar, pero al que le falta algo para que el jugador se lo termine de creer.*

F.H.G.

# touché
## the adventures of the

**LAS AVENTURAS GRÁFICAS YA NO SON LO QUE ERAN. Y ES QUE EN MUCHAS OCASIONES, CON TANTO VÍDEO DIGITAL, TANTA CINEMÁTICA Y TANTO "RENDER", SE CONSIGUE DISTRAER AL JUGADOR A EXPENSAS DE UNA PARTICIPACIÓN CASI SIMBÓLICA EN LA AVENTURA. EN ESO DEBIERON PENSAR EN U.S. GOLD A LA HORA DE CREAR LAS AVENTURAS DE ESTE PECULIAR MOSQUETERO.**



Estamos seguros que la mayoría de vosotros no ha podido reprimir cierto impulso comparativo al contemplar las imágenes que adornan esta crítica. Efectivamente, parece que «Touché» nos trae de vuelta toda la emoción y entretenimiento de las aventuras de siempre. Esas aventuras en las que no primaba el alarde técnico, sino el ingenio a la hora de plantear "puzzles", más o menos enrevesados, para que el siempre simpático protagonista se enfrentara a ellos sin otro arma más que su inteligencia y capacidad deductiva. Está bien, lo diremos de una vez: este juego parece clavado a las aventuras de LucasArts. ¿contentos?



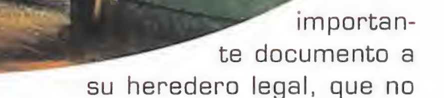




## NO ES "ORO" TODO LO QUE RELUCE

Después de esta odiosa comparación –siempre lo son–, veamos cómo no es oro todo lo que reluce. Porque, en un primer vistazo, esta aventura "mosqueteril" puede parecer la resurrección de uno de los géneros de videojuegos con más adeptos en el planeta, pero os podemos asegurar que después de pasar bastante tiempo jugando a ser mosquetero, las esperanzas se desvanecen en cierta medida ¿por qué? Lo veremos más adelante.

Por el momento, hagamos hincapié en las virtudes de esta aventura ambientada en la Francia del siglo XVI. Para empezar, su argumento es bastante convincente: Geoffroi Le Brun, un mosquetero cadete, rescata la voluntad y el testamento robado a un noble moribundo encontrado en la puerta de una sospechosa taberna de pueblo. Como todo buen caballero, nuestro héroe jura llevar tan importante documento a su heredero legal, que no es otro sino el mismísimo rey de Francia. Y ahí empiezan los problemas de nuestro joven aprendiz de mosquetero, ya que tendrá que enfrentarse a villanos de todo tipo para llevar a cabo la misión, sin olvidarse además de cuidar su vida amorosa. Este argumento, efectivamente, da pie para poner a un personaje de estas características en mil y una situaciones comprometidas a la vez que divertidas. Porque si hay otro ingrediente que siempre ha caracterizado este tipo de juegos, es el sentido del humor más o menos inteligente. En este caso, tenemos que decir que este ingrediente existe, pero en dosis un tanto excesivas. Nos explicamos: en un punto de las andanzas de nuestro caballero espadachín, éste tomará contacto con un personaje muy peculiar que puede convertirse, si así lo queremos, en una especie de sirviente. Pues bien, este personaje es el encargado principal de dar ese toque de humor a la aventura, haciendo chiste tras chiste,







U.S. GOLD
Disponible: PC-CD-ROM
AVENTURA

# fifth musketeer

# el otro d'artagnan

remedando una y otra vez a su amo, hasta límites que se nos antojan quizá un poco "cansinos".

## EVOLUCIÓN DEL CLÁSICO

Una vez que ya sabemos que «Touché» bebe de las fuentes de las aventuras clásicas, así como su interesante argumento, veamos cómo en U.S. Gold han adaptado la criatura a los tiempos que corren. Para empezar –no hay más que echar un vistazo a las pantallas del juego–, todos los gráficos han sido realizados en SVGA, con unos resultados realmente satisfactorios, si bien es cierto que se sigue apreciando cierto parecido, en cuanto al estilo, con las aventuras que hicieron historia. No obstante, las animaciones de los personajes, así como el scroll de pantalla, delatan una calidad técnica totalmente al día.

En cuanto al interface, la evolución es más patente, ya que para interaccionar con todos los objetos que se nos presentan en el juego, sólo se necesita pulsar sobre ellos con el ratón para obtener una breve descripción, mientras que con el botón derecho del ratón tenemos acceso a un pequeño menú donde se listan las acciones que podemos llevara a cabo sobre ellos, como coger, examinar, hablar con, etc. El inventario, por su parte, está representado por un tapiz sobre el que situaremos todo aquello que vayamos encontrando en nuestro camino. Para utilizar estos objetos, basta con pulsar sobre ellos, momento en el que el cursor adquiere su forma, para luego aplicarlos sobre el lugar que lo requiera o sobre otro objeto, para crear una combinación de ambos.

El apartado sonoro, por su parte, se compone de melodías caballerescas sobre las que se imponen las voces digitalizadas de los personajes –en inglés–, a la vez que es posible visualizar los textos –en castellano–. El resultado no está mal, pero se echa en falta la opción de SoundBlaster AWE 32, con lo que los usuarios de estas tarjetas –que ya son muchos– disfrutarían de una mayor calidad musical.

## NUESTRA OPINIÓN

Decíamos al principio que este «Touché» hacía albergar esperanzas en lo relativo a la resurrección de las aventuras clásicas para PC. También decíamos que estas esperanzas no se veían del todo recompensadas. El porqué lo encontramos en varios aspectos del programa. Como, por ejemplo, en los gráficos que, aunque muy bonitos y detallados, a la larga resultan bastante repetitivos. O en los diálogos, cuajados de chistes malos, como ya hemos apuntado. O, sin ir más lejos, en el propio desarrollo de la aventura, confuso muchas veces, aunque, eso sí, nada lineal, lo que siempre se agradece bastante.

El balance, de cualquier manera, es positivo, aunque sólo sea por la idea de recuperar el espíritu aventurero que se respira durante todo el transcurso del juego. Además «Touché» es de esas aventuras que tardan bastante tiempo en ser completadas, en las que se avanza poco a poco y en las que nuestro personaje nunca muere, pase lo que pase.

Así pues, si estás buscando una aventura en la que prime el ingenio sobre la técnica, los puzzles sobre la sofisticación gráfica y las situaciones simpáticas sobre los argumentos trascendentales, las aventuras del quinto mosquetero te harán pasar muy buenos ratos.

*F.J.R.*







***LO BUENO:** La concepción clásica de la aventura. Los gráficos en SVGA.*

***LO MALO:** Los gráficos son, a veces, algo repetitivos.*

**80**



# PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL
# EUROCOPA 96

**DINAMIC MULTIMEDIA**
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
**BASE DE DATOS DEPORTIVO**

## INGLATERRA NOS ESPERA

LA EUROCOPA DE FÚTBOL HA SIDO UN ACONTECIMIENTO FUTBOLÍSTICO QUE DINAMIC MULTIMEDIA NO PODÍA DESAPROVECHAR PARA OFRECERNOS UNA MUESTRA MÁS DE SU EXITOSA SERIE «PC FÚTBOL». «SELECCIÓN ESPAÑOLA» ES EL MÁS COMPLETO JUEGO DE FÚTBOL SOBRE LA EUROCOPA QUE PODÍAN HABER REALIZADO, EN SU LÍNEA DE RIGOR Y EXTENSIÓN EN LA BASE DE DATOS, ACOMPAÑADA POR LA ACTUALIZACIÓN DE UN SIMULADOR QUE HA CALADO HONDO ENTRE EL GRAN PÚBLICO, Y CON UN CONJUNTO DE OPCIONES QUE LE CONVIERTEN EN UN PROGRAMA MUCHO MÁS COMPLETO QUE SUS PREDECESORES.

Con «Selección Española» Dinamic Multimedia continúa con la dinámica de publicar cada año una versión nueva de sus juegos de fútbol, ya casi una sensación en nuestro país. Al tiempo de la aparición de «PC Basket 4.0» y con un futuro «PC Fútbol 5.0» casi seguro en preparación, la Eurocopa ha sido la excusa perfecta –o más bien el motivo propiciatorio– de un juego que muchos de vosotros estábais esperando.
Tanto los que conozcáis «PC Fútbol» como los que no –aunque dudamos mucho que alguien se encuentre en este grupo–, vais a veros gratamente sorprendidos por











## EL DÍA A DÍA DE LA EUROCOPA

*Además de jugarla en nuestros ordenadores, con «Selección Española» podemos estar informados puntualmente de todos los acontecimientos de la Eurocopa. Y ello es posible gracias a la nueva opción de seguimiento, implementada sobre un programa organizado como si un navegador de Internet –lector de páginas Web– se tratase, para que su manejo sea lo más cómodo posible y la información completa y fácilmente accesible por enlaces entre temas.*
*Esta opción de seguimiento en un principio nos informa sólo de cómo llegaron las distintas selecciones a la fase final de la Eurocopa. Para actualizarla tan sólo tendremos que conectarnos a Infofútbol, el cual se encargará de copiar a nuestro disco duro las páginas Web que cubren la Eurocopa y que luego podremos ver tranquilamente. Mediante esta conexión también podremos actualizar la base de datos que integra «Selección Española» con los resultados de los encuentros, las estadísticas de los jugadores, y las variaciones de última hora en las plantillas. No se puede pedir más a un programa que crece y se enriquece de esta forma, ya que, además, para los que no tengáis modem, Dinamic Multimedia os facilitará un disquete de actualización con todas las novedades.*











«Selección Española». En disco y CD-ROM y funcionando en un 386 con 4 MB, no se sale de la tónica habitual de Dinamic Multimedia, pero sí exhibe un aspecto externo remozado, que se nota en la mejor realización de los menús, que ahora además cuentan con música ambiente y una mejor estética. El entorno de manejo sigue siendo todo potencia, con todo lo que tenían anteriores versiones más esos pequeños detalles que tanto gustan a todos los usuarios. Por calidad y extensión, su base de datos sigue siendo soberbia y digna de admiración, ahora con toda la información imaginable sobre las selecciones nacionales que participan en la Eurocopa y sus respectivas plantillas, así como de la competición en sí. Y además con la posibilidad de ser actualizada.

Una vez más vamos a tener a nuestra disposición una auténtica orgía futbolística, en la que no sólo nos limitaremos a contemplar, sino que también pasaremos a la acción en el simulador, ahora adaptado a la competición europea, en el escenario excepcional de los campos de fútbol ingleses, cuyo ambiente tampoco falta en «Selección Española». Además de jugadores, como gran novedad también podremos ser seleccionadores, hacer nuestra propia selección de 22 con todos los jugadores nacionales de nuestra liga para escoger, y ¡a por la Eurocopa!

*C.S.G.*

***LO BUENO: Que Dinamic Multimedia sea de las pocas compañías que se resisten a abandonar el empleo del disquete como soporte de sus juegos, además de ofrecer actualizaciones de los mismos, demostrando que piensan en el usuario.***

**90**

***LO MALO: Quizás alguien eche de menos alguna opción manager en este «Selección Española», a pesar de las opciones que cubren su, prácticamente obligada, ausencia.***

## JUGAMOS FUERA DE CASA

*Y ello se tenía que notar. Por eso la versión 4.0 del simulador que incluye «Selección Española» tiene como novedad estrella la realización del campo de juego en el estilo que tienen los estadios ingleses, con la afición a pie de césped, las peculiares gradas, y los cánticos de la hinchada. Lo que en el campo acontece no será novedad para los conocedores de «PC Fútbol 4.0», que no obstante apreciarán un aumento en las animaciones de los jugadores y un respeto total a las reglas del fútbol, con su fuera de juego, sus faltas y penalties, y el árbitro siempre encima de la jugada.*

*El control de todo sigue siendo clave, tanto en el campo como fuera de él. En el césped podremos trenzar jugadas y hacer todo tipo de virguerías con nuestros jugadores. El fútbol como deporte. Y fuera de él, como entrenadores, decidiremos la alineación, la táctica –predefinida o creada por nosotros–, los marcajes al hombre, y las sustituciones. Es el fútbol como estrategia.*

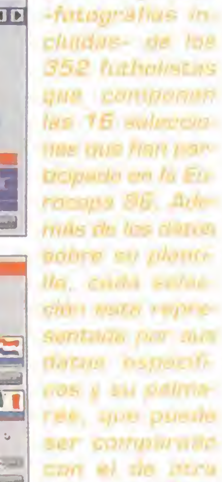
*Lo que sea con tal de ganar. Lo que podremos hacer con cualquiera de los participantes, contra la máquina u otros 15 amigos. Incluso si no nos creemos preparados para jugar la copa, siempre existe la opción de partido amistoso. Incluso jugar con la selección creada por nosotross, y hacerle la competencia a Clemente.*



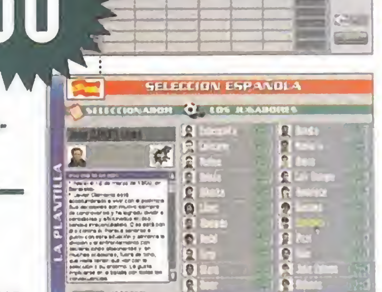

## TODO LO QUE QUIERES SABER

*La firma de Julio Maldonado avala el fenomenal esfuerzo documental que despliega «Selección Española» con la Eurocopa como marco. Están presentes todos los datos y números que rodean a la competición de este año, y los de las anteriores en forma de una Historia de la Eurocopa de 1.960 a 1.992 con sus respectivas clasificaciones en las distintas fases, resultados y detalles de cada partido. Una recopilación única, de la que en Dinamic pueden presumir.*

*Como también lo pueden hacer de la base de datos, componente destacado de la saga «PC Fútbol» desde sus inicios. En ella encontraremos toda la información imaginable –fotografías incluidas– de los 352 futbolistas que componen las 16 selecciones que han participado en la Eurocopa 96. Además de los datos sobre su plantilla, cada selección está representada por sus datos específicos y su palmarés, que puede ser comparado con el de otra selección. Pero también tendremos cumplida información de los 8 estadios que han sido sede de la competición.*




*Y es que el programa va más allá de un simple compendio de datos y estadística, pues cada jugador, seleccionador y [illegible] cuenta con un extenso comentario que permitirá saber más sobre el mismo. Por supuesto, toda esta información es imprimible y está actualizada hasta días antes a la fecha de su lanzamiento, como en Dinamic Multimedia ya es norma.*






ACTIVISION
Disponible: PC CD-ROM
AVENTURA GRÁFICA

# CINCO MUNDOS DE CINE, CINCO

# ZORK NEMESIS

RECOMENDADO MICROMANÍA

**DESDE QUE SURGIERON, EN EL ÁMBITO DE LOS SISTEMAS MULTIMEDIA, EL VÍDEO DE IMAGEN REAL Y LA RENDERIZACIÓN, ERA EVIDENTE QUE LA DISTANCIA ENTRE EL CINE Y EL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO PARA COMPATIBLES SE IRÍA ESTRECHANDO CADA VEZ MÁS. EL PRIMER PASO RELEVANTE LO DIÓ EL SECTOR DE LA INTERPRETACIÓN, Y MÁS CONCRETAMENTE, EL GRAN DONALD SUTHERLAND, APARECIENDO DIGITALIZADO EN «CONSPIRACY». DESDE ENTONCES HASTA HOY LAS ACTUACIONES DE LOS GIGANTES DE LA PANTALLA GRANDE EN LA DE NUESTRO MONITOR HAN PASADO DE LO INNOVADOR A LO HABITUAL. PERO «ZORK NEMESIS» SUPONE UN NUEVO HITO EN ESTA RELACIÓN, PUES LA COLABORACIÓN DE PROFESIONALES DEL SÉPTIMO ARTE NO SE HA LIMITADO A LA PARTICIPACIÓN DE ACTORES HOLLYWOODIENSES.**

Tras lo expuesto, con sólo aplicar la lógica más elemental, sabréis que este último capítulo de la saga Zork, una serie de auténtico culto entre los amantes del género, es la mejor forma de convertirse en el protagonista absoluto de una superproducción aventurera. Cuando todas las facetas son excelentes, es difícil elegir por cuál empezar, pues no se puede recurrir a que lo bueno lo primero y al final lo malo.

## ARGUMENTO GENIAL

Pero por la índole de este género, se debe mencionar en primer lugar el argumento. De locos. Locos de los literarios. Esos que con su cerebro extasiado de fantasías son capaces no sólo de poner en pie una historia, sino que además crean toda una era imaginaria con su propio mapa incluido.
Leer el magníficamente elaborado libro que nos introduce en el universo de esta aventura, traslada nuestra imaginación a mundos tan líricos y místicos como el de «El Señor de los Anillos» de Tolkien o a la Edad Hybórea de Robert E. Howard. Más que un argumento para una aventura gráfica, es un cuento corto de la mejor literatura fantástica. Tratar de resumirlo en este limitado espacio no sería hacerle justicia. Pero sí debemos decir, al menos para que tengáis una muy ligera idea de la vastedad y complejidad del mundo en el que entraréis, que nuestra odisea viajará a nuestro libre albedrío a través de cinco mundos tan extensos y diferentes entre sí, que hasta puede considerarse que tenemos cinco aventuras en una.

No en vano, el programa ocupa tres CD-ROMs. El Templo de Agrippa, El Asilo, El Conservatorio, El Castillo y el Monasterio son las tierras de los alquimistas que han caído bajo el poder del diablo. Y nosotros debemos enfrentarnos a una misión específica en cada uno, pero siempre tendremos que vérnoslas con entornos tan misteriosos como hostiles, llenos de los más diversos peligros y con un total de 65 ingeniosos ardides en forma de puzzles, que pondrán a prueba a los más entrenados en estos auténticos desafíos mentales típicos de juegos







como el «The 7Th Guest». Sí, 75, un espanto. Esto, unido a la interactuación con personajes reales en las secuencias de vídeo, a los miles de objetos a examinar, coger y usar, a los obstáculos y a la profundidad de la trama argumental, convierten a «Zork Nemesis» en una de las aventuras más difíciles de todos los tiempos. A todos los enigmas, problemas y puzzles se les debe aplicar la lógica, pero a niveles de licenciatura en psicología.

### ES EL CINE

Del entorno audiovisual, todo ha quedado dicho en la entradilla. Y como sucede con el argumento, se nos agotan los calificativos y el espacio. Sensacional más todos sus adjetivos sinónimos pueden describir los escenarios. En la preview del mes pasado podéis ver cómo a partir de bocetos sumamente espectaculares y originales, se crea, mediante sofisticadas técnicas de digitalización y renderización, un mundo tridimensional de un arte que nos deja sin palabras. Los valientes y atrevidos diseños de la multitud de extraños objetos y muebles que inundan los grandiosos decorados se nos presentan envueltos en diferentes tonalidades luminosas, con fuertes contrastes y claro-oscuros que realzan la atmósfera gótica y misteriosa.

Y lo mejor de todo es que podemos movernos por estos alucinantes escenarios de una manera bastante libre para lo que es habitual en este tipo de programas gracias a la mencionada tecnología Z-Vision Surround, que permite movimientos de 360 grados con la máxima suavidad y realismo, si bien sigue notándose demasiado el cambio de pantalla.

Como por su duración cercana a la hora, y la importancia de los personajes reales, las secuencias de vídeo cobran especial relevancia, se ha utilizado el True Motion Video para capturar las imágenes, con lo que la calidad de definición y refresco alcanza cotas cercanas a la proyección cinematográfica. Además, se nota la mano de un director responsable de series de televisión como «Expediente X» en la realización, pues se cuida al máximo tanto la interpretación como la fotografía, repleta de calidad. Tampoco debemos olvidar la súbita aparición de excelentes animaciones que aumentan una sensación de realismo que queda definitivamente sellada con la brillante ambientación sonora, que demuestra la gran capacidad de los estudios Soundelux para llevar sonidos a nuestros oídos de la manera más realista posible tanto en el cine como ahora en la informática.

*A.T.I.*











## MUNDOS LEGENDARIOS Y PERSONAJES DE LEYENDA

*El Templo de Agrippa es el comienzo de la aventura. Pero no por ser el inicio la tarea es fácil. El objetivo es liberar a cuatro espíritus de alquemistas que han sido asesinados y sus almas capturadas por una aparición maligna llamada Nemesis. Si los libramos de su prisión, nos contarán que el señor supremo del mal, Nemesis, trata de crear el elixir de la vida eterna. Para impedirlo, deberemos viajar al resto de los mundos alquimistas, el Monasterio, el Conservatorio, el Asilo y el Castillo para buscar sendos laboratorios y hacernos con los metales elementales que nos ayudarán a impedir el temible éxito de Némesis.*

*Los personajes más importantes serán Francois Malveaux, uno de los más ancianos alquemistas asesinados por Némesis. Sus espíritus se nos aparecerán si encontramos sus correspondientes elementos. Madame Sophia Hamilton, el general Thaddeus Kaine y el Doctor Erasmus Sartorius son otros amigos cuya ayuda y consejos serán imprescindibles para derrotar a Nemesis.*





***LO BUENO:* Una aventura sin igual hoy por hoy. Argumento de saga literaria fantástica, y una maravillosa realización técnica a cargo de diseñadores, directores y editores de sonido del mundo del celuloide.**

**94**

***LO MALO:* La dificultad. Para los más expertos es uno de los mayores desafíos a los que se van a enfrentar, pero para los nuevos aventureros la complejidad es algo elevada. El cambio de pantalla podría haberse hecho más atractivo.**

# WITCHAVEN II

**Una auténtica avalancha. Pero es benigna, pues en vez de nieve, está compuesta por arcades doomnianos, esas maravillas de la acción en las que, desde una perspectiva más virtual que subjetiva, debemos disparar a todo lo que se mueva. Y Capstone, veterana en estas lides con la primera parte de «Witchaven II», añade a este género lo que ellos han calificado como la inmersión más real en una aventura de acción en primera persona, imparable y adicción insuperable. Es la definición perfecta.**

Está bien claro que cuando una compañía consigue un éxito histórico como el cosechado por id con «Doom», rápidamente aparecen cientos de secuelas u otros programas desarrollados sino con el mismo engine, sí con variaciones efectuadas por otras compañías. En cualquier caso, todos los juegos siempre dejan entrever rasgos tan parecidos que se puede hablar de un innegable estilo común. «Witchaven II, Blood Vengance» se adhiere a dicho estilo; todos los expertos en el género se desenvolverán en él como pez en el agua. Pero, eso sí, saca el máximo provecho de los últimos avances tecnológicos, pues a la espléndida resolución SVGA, hay que añadir más de veinte modelos diferentes de enemigos elaborados con sofisticadas técnicas de renderización, espectaculares armas medievales, decenas de pócimas y hechizos, juego por red, y algunas cosas más.

Todo el conjunto nos provoca esa ya habitual impresión de estar vivos, y más concretamente, luchar por seguir estándolo, en un mundo tan terrorífico como de ensueño.

## AMBIENTE MÍSTICO

Pero vayamos por partes. En primer lugar, ¿cuál es la historia que nos lleva a combatir sin descanso donde en principio no se nos ha perdido nada? Pues es una historia que puede entresacarse del título, "venganza de sangre". En contra de lo habitual, no eres tú el que tiene que vengar la muerte de algún familiar o amigo, sino que el vengativo es en esta ocasión el malo, el gran brujo Cirae-Argoth, que ha volatilizado a toda la población de tu aldea para recordarte que tú mataste a su hermana cuando en la primera parte de la saga arrasaste la isla de la brujería. Utiliza a tus queridas gentes como cebo para atraerte a un enfrentamiento personal.

De nuevo, solos ante el peligro. Solos en cuanto que carecemos de cualquier compañía humana, pero no en cuanto al armamento e items de salud, amuletos, corazas, pócimas y lo intangible de la magia, elementos que cobran una importancia decisiva.

Con estas ayudas, y la habilidad que hayamos adquirido en otros arcades doomnianos, deberemos enfrentarnos a hordas, legiones, centurias o el calificativo referente a cantidades masivas de atacantes que más os guste de ratas, fantasmas, esqueletos, ogros, guardianes, impíos, monstruos de lava y minotauros. Sin olvidar otras trece clases




de humanos, y que podemos clasificar según sus armaduras y elementos punzantes, así como por su destreza en el manejo de tan difíciles obstáculos que deberemos sortear para derrotarlos.

## ENEMIGOS REALES

Bien, ya está claro que acción masiva no nos va a faltar. Pero para que también exista la adicción al elevadísimo nivel antes mencionado, es indudable que la calidad técnica debe brillar por su apariencia, muy apreciable tanto a nivel gráfico como sonoro. Visualmente, lo que más llama la atención son los sprites, ya que han sido creados mediante





DAS Y BRUJERÍA

render, lo que les ha dado un increíble grado de detalle y realismo en músculos, corazas y armas. Son de los mejores que hemos visto. Y los escenarios en los que se mueven estos casi vivientes sprites están genialmente diseñados tanto a nivel de los numerosos elementos del decorado como por la calidad de las texturas de suelos, paredes y techos, sin dejar de lado la inestimable contribución de la alta resolución. El complemento ideal para crear la atmósfera virtual es, como siempre, el sonido, con innumerables efectos digitalizados y una banda sonora como música de fondo perfecta para la ocasión.

Pero aún con todo este despliege técnico, no podemos calificar a «Witchaven II» como el mejor arcade del momento, porque presenta fallos poco importantes. Nos referimos a las rutinas de detección de choques e impactos contra enemigos y objetos, sobre los cuales en ocasiones hay que pasar exactamente por encima o através de ellos para cogerlos. En el combate, con armas arrojadizas no hay ningún problema, pero cuando sólo tenemos armas de lucha cuerpo a cuerpo, el movimiento es muy brusco y los golpes no siempre se producen cuando pensamos que estamos en la distancia correcta, a lo que hay que unir la rapidez con la que nos atacan. Esto hace que la dificultad de la lucha cuerpo a cuerpo sea excesiva.

*A.T.I.*

***LO BUENO:*** ***Brillante en todos los aspectos técnicos, con especial relevancia en la magnífica calidad de los sprites y en la recreación de armas y hechizos.***

**89**

***LO MALO:*** ***Fallos en la detección de golpes del combate cuerpo a cuerpo y en la recolección de objetos, que de todas formas tienen escasa influencia en la jugabilidad.***

## TODAS LAS ARMAS Y HECHIZOS













*Las quince armas de las que podremos disponer son de lo más espectacular que hemos visto por su aspecto y la realización de los disparos; combatir con la espada encantada, la maza y hachas mágicas, el arco o la alabarda es una auténtica maravilla de efectos especiales tales como rayos que envuelven la hoja, fuego que sale de la punta de las flechas, etc.*

*Pero la potencia total y el mayor poder de aniquilación llega de la mano de la magia: hechizos de asustar, visión nocturna, congelar, flechas mágicas, abrir puertas, volar, y algunos más que serán el terror de los infectos seres que se nos pongan por delante. También hay amuletos de protección y dlversas armaduras. Como veis las armas no son muy modernas, pero sí brutalmente efectivas.*

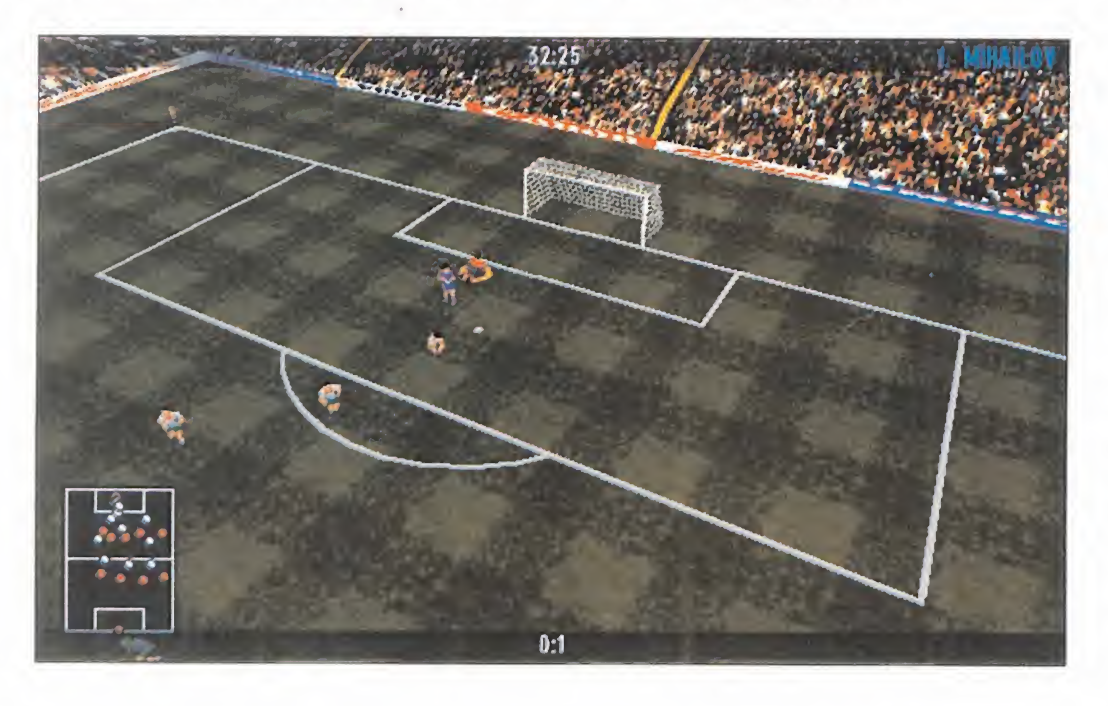



**GREMLIN**
Disponible: **PC CD-ROM, SATURN**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
**DEPORTIVO**

## LA PASIÓN CONTINENTAL

# EURO 96

LA COINCIDENCIA DEL ÚLTIMO LANZAMIENTO DE GREMLIN CON LA CELEBRACIÓN DE LA EUROCOPA DE FÚTBOL NO ES CASUAL. DE HECHO, «EURO 96» ES LA LICENCIA OFICIAL DEL TORNEO MÁS IMPORTANTE DEL MOMENTO, A FORMATO DE VIDEOJUEGO. UNA LICENCIA QUE HA SERVIDO DE EXCUSA A LA COMPAÑÍA BRITÁNICA PARA UTILIZAR EL REMOZADO ENGINE QUE DIERA VIDA A «ACTUA SOCCER», ADAPTARLO A LAS CIRCUNSTANCIAS, HACER LAS MEJORAS PERTINENTES, Y OFRECER AL USUARIO UN EXCELENTE PROGRAMA DEDICADO AL DEPORTE REY, EN EL QUE LA DUDA PUEDE DERIVARSE HACIA UNA PROPOSICIÓN MUY CONCRETA: ¿HASTA DÓNDE LLEGAN LOS CAMBIOS CON RESPECTO A «ACTUA SOCCER»?



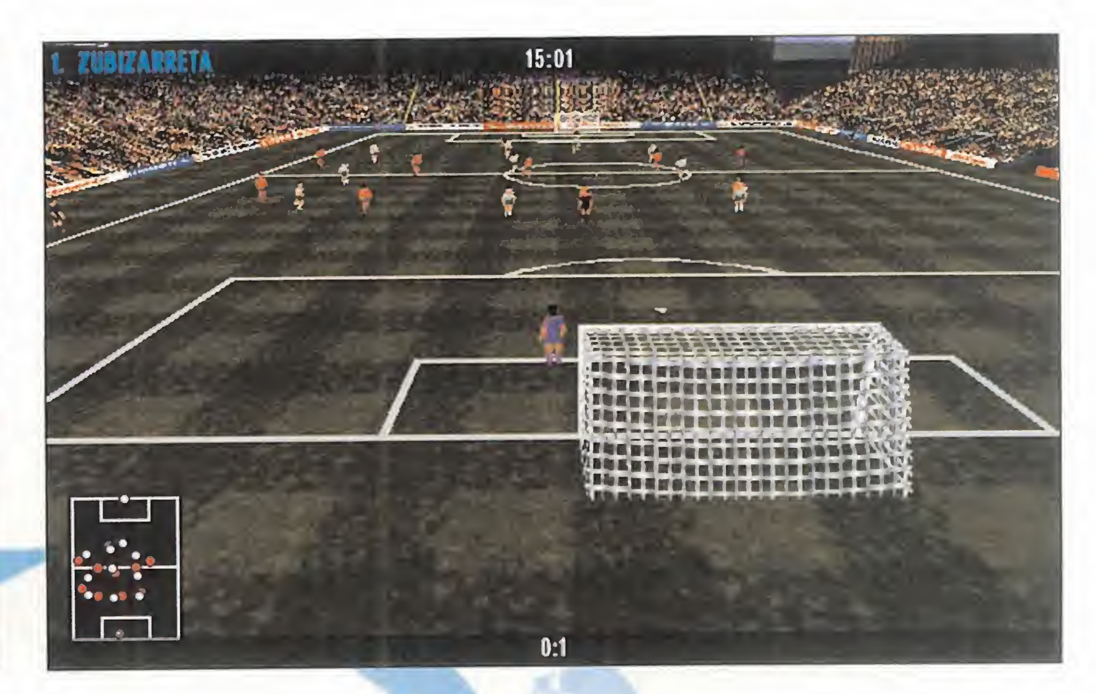

Si alguien ha jugado a «Actua Soccer» –y no necesariamente demasiado– y contempla cualquier imagen de «Euro 96», en una de las secuencias de los partidos, no es sencillo responder a la cuestión anteriormente expuesta.
En apariencia, entre los dos programas –siempre contemplando la posición del juego en sí– apenas se podrían encontrar diferencias reseñables. Un diseño muy parecido, selecciones nacionales enfrentadas en diversas modalidades de competición, muy posiblemente características similares en cuanto a jugabilidad... Pero esto sólo se puede decir con un vistazo a las pantallas, sin molestarse en jugar, analizar y reflexiona lo que Gremlin ha hecho.

### INGLATERRA. EL CENTRO DEL UNIVERSO

Durante el mes de junio las Islas Británicas se han convertido en el centro de atención de medio mundo, con la celebración de la Eurocopa, y como ya es habitual, un buen puñado de compañías se han apuntado al carro de la moda y de lo que más tira en un momento determinado, y han empezado a dar caña al fútbol en –como siempre– varios títulos de los que unos se salvarán de la quema, y otros pasarán sin pena ni gloria.
Como suele ocurrir también, siempre hay una compañía que se hace con la "medalla" de convertirse en licenciatarios oficiales del evento, y desarrollar "el juego" del acontecimiento. Y aquí es donde ha llegado Gremlin –compañía británica, qué curioso– a poner orden en el asunto.
«Euro 96» le ha venido al pelo a Gremlin para rentabilizar un poco más el engine con el que diseñaron y lanzaron «Actua Soccer»,








ya que, salvo algunas mejoras técnicas, la herramienta apenas ha variado.
Así, ¿qué esperamos de «Euro 96»?
En primer lugar, algo bastante comprensible y lógico. Una recreación fiel y acertada del campeonato hasta en sus más mínimos detalles. Y cuando decimos "mínimos detalles", hay que tomarlo literalmente. Por ejemplo, es normal que las selecciones incluidas presenten la alineación real. Lo que ya deja algo más parado es que hasta los escudos de las camisetas sean perceptibles en el transcurso de un partido cualquiera, y que la indumentaria de todas las selecciones refleje a la perfección cualquier pequeño adorno que coincide con el vestuario real de los equipos participantes en el torneo.
Es fácil deducir que en «Euro», y como ocurría con «Actua», el diseño gráfico ha sido cuidado en extremo. SVGA, texturas por todas partes, estadios reales diseñados para cada partido de cada grupo, etc... Una verdadera maravilla. Pero, sí, claro... ¿y el resto?

## FÚTBOL. SÓLO FÚTBOL

Hemos visto que, visualmente, «Euro 96» no sólo alcanza los niveles de «Actua Soccer», sino que los supera ampliamente. Mas, como inquiríamos, ¿y el resto?

Empecemos con uno de los platos fuertes. «Euro 96» ha sido traducido íntegramente a nuestro idioma. Y no es una aseveración gratuita. Íntegramente comprende manuales, textos en pantalla y... sí, comentarios de cada partido. El conocido periodista deportivo J.J. Santos ha prestado su voz –bueno, lo de "prestado" suponemos que es un decir– al juego, para hacer mucho, mucho más real toda la ambientación del programa. Nombres, acciones, comentarios jocosos y anécdotas a cuento de determinados lances del juego... Un excelente trabajo.
Sigamos con otros apartados. Por ejemplo, opciones de juego. Existen las que uno se puede esperar: amistosos, competición oficial..., pero también se ha incluido práctica, penalties, juego en red, por modem... ciertas apetecibles opciones que ofrecen unas alternativas poco usuales.
Pero la novedad, la auténtica novedad... ¿existe? No aparentemente. Hay que indagar un poco en el juego para darse cuenta de ciertas mejoras a nivel IA, que sin embargo se ven perjudicadas, en algunos momentos, por el mismo defecto que tenía «Actua». En ciertas ocasiones, con parámetros controlados de manera automática por el ordenador, es bastante complejo tirar un paso preciso; o el cuidado que hay que tener con la elección de la cámara idónea –lo más aconsejable es ir variando– para cada momento, ya que en algunas se sigue confundiendo realismo con vértigo y sensación de mareo al bambolearse de un lado a otro la perspectiva de juego.
Lo mejor, pues, es escoger selección manual en todo lo posible, e ir variando a nuestro gusto según transcurra la acción.
Lo bueno es que las mejoras técnicas del engine han agilizado la velocidad de la acción, de modo que las transiciones son más suaves y naturales, y las animaciones de los jugadores han mejorado enormemente, siendo mucho más aparentes y reales.

**LO BUENO:** ***Fútbol de verdad, aún con las lógicas limitaciones de los algoritmos de IA.***

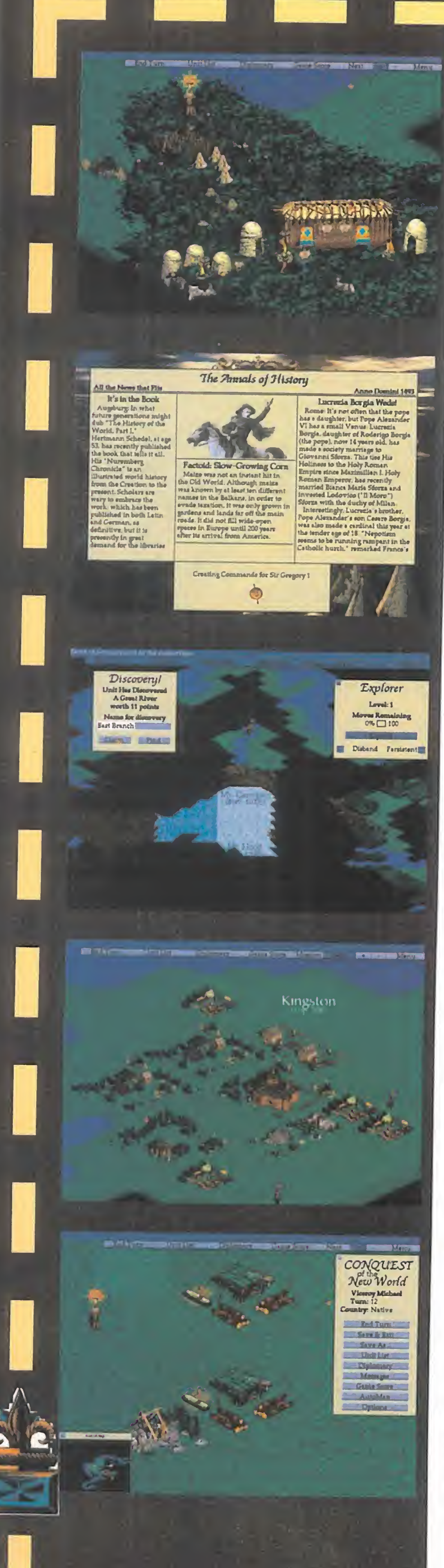
**LO MALO:** ***¿Demasiado parecido a su antecesor?***

**92**

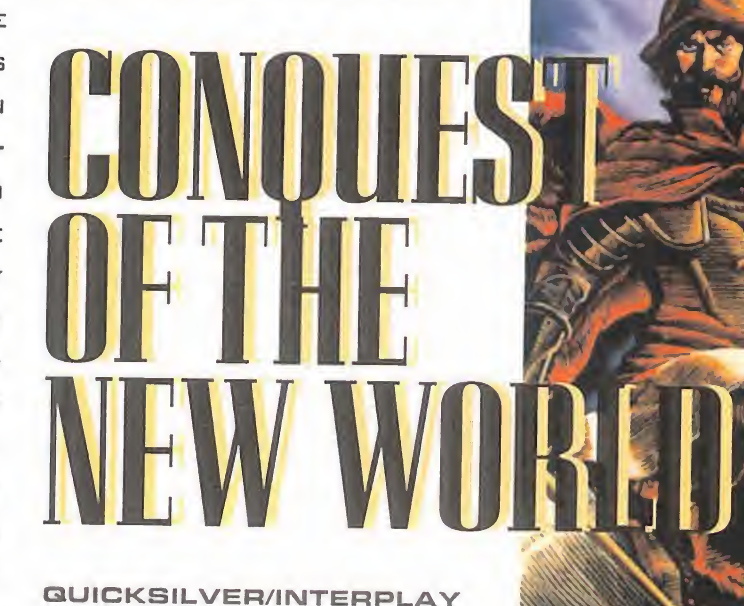
## EN RESUMEN

De «Euro 96» se puede esperar todo lo que un buen juego dedicado al fútbol puede ofrecer: excepcional calidad gráfica –en SVGA, eso sí, aunque en baja resolución quede resultón, no es, ni con mucho, lo mismo–, buen nivel de jugabilidad –aunque con algún ligero pero–, magnífica adaptación al modo de entender el fútbol en España –que le hace ganar muchos enteros–, gran realismo, variedad, diversión, adicción... Un gran juego, aunque en algunos aspectos se podía haber pulido algo más. Quizá las prisas por hacer coincidir el lanzamiento del juego con la celebración de la Eurocopa han impedido alguna mejora más, lo que puede llevar a pensar que Gremlin podía haber introducido alguna modificación sustancial que no llevara al usuario a plantearse la posible duda de si «Actua Soccer» y «Euro 96» no son el mismo perro con distinto collar. Aún así, hay que reconocer el excelente trabajo.

*F.D.L.*




DESDE AQUEL ANTIQUÍSIMO «SEVEN CITIES OF GOLD», TAN SÓLO OTRO JUEGO, «COLONIZATION» DE SID MEIER, HABÍA TRATADO EL DESCUBRIMIENTO Y CONQUISTA DE AMÉRICA. «CONQUEST OF THE NEW WORLD» NOS INTRODUCE EN UN TERRENO POCO VISITADO, PERO NO INÉDITO, Y LO HACE DE UNA FORMA MUY PARTICULAR, CON BASTANTES PECULIARIDADES RESPECTO A SUS PREDECESORES. TODAS ELLAS ADEMÁS DE HACERLE MUY INTERESANTE, LE CONVIERTEN EN UN JUEGO ENTRETENIDO.



# CONQUEST OF THE NEW WORLD

**QUICKSILVER/INTERPLAY**
Disponible: **PC CD-ROM**
**ESTRATEGIA**

Poneos en el lugar de aquellos intrépidos conquistadores del siglo XV ávidos de descubrir territorios hasta entonces inexplorados. Añadidle una esmerada realización informática y estaréis ante «Conquest of the New Wolrd», el último juego de estrategia de exploración y conquista que llega a nuestros PCs. Además, es en el que más predomina el concepto de exploración, aunque también están presentes de manera importante la creación de colonias, el combate, el comercio y la diplomacia.
El juego se desarrolla por turnos, y en el mismo intervienen siempre un mínimo de dos bandos, que pueden ser tanto los indígenas como una de las seis naciones europeas que participan en la conquista del nuevo mundo. Podremos jugar en escenarios predefinidos con distintos objetivos que cumplir, estructurados en misiones, regidos por puntuación y algunos con un número máximo de turnos.

## UN MUNDO PARA NOSOTROS

Aparte de los escenarios predefinidos, los mundos a conquistar son creados de forma aleatoria por el ordenador, lo que garantiza una gran variedad, aunque no haya un editor. Lo que el programa sí permite es configurar los parámetros de dichos escenarios pudiendo variar aspectos como el número de jugadores, turnos de juego, puntuación necesaria para ganar, etc. El jugador puede asignarse unas determinadas características que influirán durante el juego en aspectos como la exploración, el combate, el comercio o el trato con los nativos.
Comenzaremos el juego a bordo de un barco y con todo un mundo a nuestra disposición para descubrir. Y es precisamente esta libertad de poder hacer lo que queramos en ese mundo en lo que se basa el gancho del juego. El número de unidades de que disponemos es muy reducido, pero sus funciones están plenamente definidas, lo que las permite clasificarlas en tres grupos. Unidades militares, con funciones tanto ofensivas como defensivas, pues en el nuevo mundo también hay indígenas –unos amistosos y otros no tanto– y otras potencias europeas que también quieren su trozo de territorio. Exploradores que inspeccionarán palmo a palmo el terreno para buscar los mejores asentamientos para nuestras colonias y descubrir grandes ríos y montañas que repercutirán en nuestra fama y puntuación final. Y, por último, los colonos; sufridos ciudadanos que fundarán nuestras ciudades y trabajarán duro para que prosperen.
Las ciudades coloniales serán nuestro punto de referencia en el nuevo mundo para nosotros y nuestros enemigos.
Tras fundar una colonia –a ser posible en un buen sitio cerca de recursos naturales como ríos, bosques, montañas o el mismo mar– pasaremos a levantar todas las edificaciones necesarias para que aquello prospere.






Hay once tipos de edificios: unos destinados a la extracción de materias primas, tales como granjas, minas y aserraderos. Otros que aumentan la población y la calidad de vida de los ciudadanos como viviendas -producen nuevos colonos-, iglesias y tabernas -producen explo- radores-. De los que depende el comercio, como puertos y tiendas; y los meramente militares, como fuertes y academias, de las que obtendremos nuevas tropas, cuya calidad aumentaremos mediante investigación.

## UN POCO DE TODO

La relación entre los distintos factores que controlan el crecimiento de la ciudad, y también del mismo juego, no es excesivamente compleja, lo que resulta una estrategia de no demasiada profundidad y con pocas ramificaciones, lo que facilita sobremanera el juego, complicándonos sólo lo necesario. El comercio es un accesorio interesante, aunque no muy desarrollado. Con las relaciones diplomáticas pasa algo parecido, orientadas sobre todo a conseguir nuestra independencia y monitorizar los progresos de nuestros oponentes y los conflictos que con ellos tengamos. El combate, no demasiado frecuente, pone la nota original, además de dar variedad estratégica.

La jugabilidad podemos calificarla de muy aceptable, ya que con pocas pulsaciones de ratón tenemos acceso a todo el juego. Los menús son muchos y útiles, y no llegan a agobiar, más bien al contrario.

Lo fácil e intuitivo del manejo también es responsabilidad del entorno de juego usado. El mapa está realizado en 3D totalmente renderizado. Una extensa ayuda on-line y los buenos efectos de sonido y músicas también ponen su granito de arena.

Un juego de estrategia muy completo, si además añadimos sus posibilidades de red, modem o conexión en serie.

C.S.G.

***LO BUENO:* Mantiene un nivel medio muy equilibrado en absolutamente todos sus aspectos, aunque destaca sobre todo en su realización a nivel gráfico. Además, el modo de combate es muy, muy original.**

**86**

***LO MALO:* Se echa en falta algo más de profundidad estratégica, un mayor número de unidades, un rango más amplio de objetivos, que hubieran hecho de él un juego mucho más completo.**



## UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER EL COMBATE

*Ya sabemos que en todos los juegos de exploración y conquista que conocemos, el factor lucha es un componente importante, y que siempre está presente. En «Conquest of the New World» los combates son una entidad totalmente independiente, un juego dentro del juego. Los combates se desarrollan en un escenario aparte del mapa del juego -como ya ocurría en «Master of Magic» o «Heroes of Might and Magic»-, y tienen su estrategia específica, con normas algo más estrictas que las de aquellos juegos.*

*Las luchas se dirimen en un tablero de tres por cuatro casillas, con un bando colocado frente al otro. Partiendo de su campo, y como si de ajedrez se tratase, cada jugador mueve sus piezas para destruir a las del contrario, capturar su bandera, o en el mejor de los casos, provocar su huída. En los combates participan cuatro tipos de unidades: infantería, caballería, artillería y líderes, cada una de ellas dotadas de un número determinado de movimientos y de posibilidades de ataque. Las unidades también participan de otras características como son fuerza, puntos de daño y moral. Uno de los bandos hace de atacante, y el otro de defensor; el combate se desarrolla por turnos, y el éxito pasa por la adecuada combinación de las unidades, el ataque por los flancos y el control territorial. Es una estrategia posicional en la que interviene más la inteligencia en los movimientos que la fuerza de las tropas.*

*El combate tiene lugar en tres tipos de terreno: bosques, orillas de ríos y campo abierto, cuyo efecto es meramente estético y no afecta al mismo. De esto también se deduce que el combate se desarrolla sólo entre unidades terrestres militares -exploradores, colonos y líderes en solitario no pueden atacar ni defenderse-. Las luchas entre barcos las resuelve más o menos arbitrariamente el ordenador, por lo que no son muy recomendables de realizar.*

Hace poco tiempo os hablamos de la beta de «AH-64 D Longbow», de todas las maravillas que contenía, de las posibilidades de este simulador de helicópteros, y que seguramente sería uno de los mejores simuladores de vuelo del mercado, en el momento en que saliese

También contábamos que «Apache Longbow» de Digital Integration tenía los días contados, y que su nuevo oponente le iba a pegar duro para desbancarlo de su estrellato como simulador de helicópteros.

Incluso dijimos que la simulación de vuelo era tan increíblemente real que podía incluso tocar a los dos grandes reyes, «EF 2000» y «SU-27 Flanker», aun siendo un simulador de helicópteros.



# AH-64D LONGBOW

## LA MÁQUINA PERFECTA

**ELECTRONIC ARTS/ ORIGIN/JANE'S**
Disponible:
**PC CD-ROM**
**SIMULADOR DE COMBATE**









Pues bien, todo esto podemos confirmarlo en casi su totalidad, pues la versión definitiva ya está en la calle. Desde los rumores de su creación, hasta este momento ha pasado tiempo; pero la espera ha merecido la pena para poder llegar a ver esta maravilla creada por EA, Origin y, cómo no, Jane's. Las tres compañías se han volcado de lleno en Longbow, haciendo un programa equilibrado, realista a tope, adictivo, bien presentado y con unos gráficos descomunales..., aunque como nada es perfecto en «AH-64 D Longbow» han pasado por alto alguna cosa de importancia...

Está claro que todo lo que toca Jane lo convierte en oro al incorporar su documentación técnica e histórica del aparato militar en cuestión. Ya lo hizo con «ATF», y ahora en «AH-64 D Longbow» se supera a sí mismo introduciendo aún más multimedia que en el primero y dando todos los parámetros técnicos del Apache.

### UN TRABAJO FINO Y DETALLISTA

En «AH-64 D» todo es excelente. Todo menos dos cosas, pero antes hablemos de todo lo bueno.

Excelentes los gráficos, con SVGA, sombreados Gauraud y texturados de suelo y cielo, así como una fiel representación de los demás participantes. Todo está bien







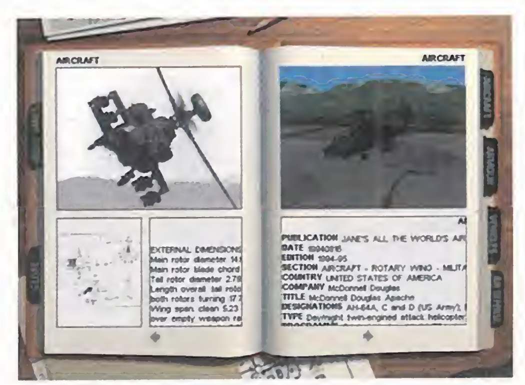
dibujado y los gráficos están cuidados al detalle, incluso hasta la composición de las pantallas de la instalación y hasta las pantallas de configuración del sistema. Destacable es la calidad en la representación del suelo, si bien en el desierto la monotonía lógica de este terreno hace que no destaque, pero las misiones en Panamá son una locura en detalles. Volar aquí es una delicia, aunque sólo sea por hacer algo de turismo mientras se invade.

Excelente también el modo de vuelo, reproduciendo al helicóptero AH-64D Longbow y a su versión anterior el AH-64A, hasta el más mínimo detalle, tanto en su morfología externa como en su maestría de vuelo, su capacidad de combate, todas sus innovaciones electrónicas. Recoge todos los modos de HUD que tiene el modelo real –algo más de sesenta–. Incluso volar en el simulador es tan difícil como en el helicóptero de verdad, tan difícil como mantener una canica sobre una esfera con sólo dos palancas para moverla. Y todo esto a pesar de que los expertos dicen que el Apache es uno de los helicópteros de combate más fáciles de volar debido a sus reguladores automáticos.

Pero no sólo el juego, sino que todo lo que le rodea está hecho con cuidado detalle para que no se escape nada.

Todo el sistema de configuración del programa esta muy bien realizado y esquematizado, con una presentación original y funcional, fácil de acceder al él y de manejar, pudiendo controlar una gran cantidad de parámetros, como la dificultad del juego, la calidad de los enemigos, la resolución gráfica...

Lo más destacable es el controlador de periféricos de manejo, donde podremos elegir entre un buen número de joysticks, incluyéndose los mejores del mercado. Podremos configurar el throttle como un cíclico invirtiendo su secuencia, de manera que se reconvierta en el mando de cíclico de la manera más real posible. Incluso –y esto es todo un detallazo– podremos cargar la configuración de teclas que más nos guste a nosotros o bien aprovechar las de otros simuladores de vuelo de helicópteros anteriores, de manera que si estábamos acostumbrados a ellos no haya que cambiar ahora.








## LAS MISIONES: CANTIDAD Y CALIDAD

Una vez se arranca «AH-64 D Longbow» la pantalla principal es una base aérea donde tendremos diversos puntos para mirar y donde encontrar un sinfín de misiones para volar repartidas en varios casos.

Las sencillas misiones para entrenar y aprender este complicado aparato. Estas misiones de entrenamiento están acompañadas de un espléndido tutorial con el que nos pondremos al día de cómo volar. Sólo un detalle, es recomendable tener buenas nociones de inglés.

Las misiones instantáneas son para entrar en acción sin preámbulos, directos al grano, para descargar adrenalina sin complicaciones previas. Estas misiones instantáneas están equilibradas y plantean situaciones un tanto fuertes, pero muy completas y entretenidas con enemigos por todo lados. Las misiones sueltas, más completas que las de acción inmediata, son las llamadas misiones históricas, en las que se recrean un buen número de casos reales de vuelo en territorios donde los Apaches actuaron, como Kuwait o Panamá. Así, recrearemos el vuelo con el que empezó la Guerra del Golfo, donde unos Apaches entraron para volar unas baterías de misiles SAM y eliminar unas estaciones de radar, o en Panamá donde los Apaches intervinieron en numerosos sitios para derrocar a las fuerzas del general Noriega. Estas misiones están más completas y más equilibradas que las anteriores y conseguir hacer bien las cosas es más difícil.

Todos los previos de cada misión se desarrollan en una tienda de campaña donde



podremos elegir entre ver la información previa de la misión, y elegir el armamento de nuestro pájaro antes de volar.

También dispondremos de un creador de misiones sueltas, completo, pero no como para pesar que «AH-64 D Longbow» es un juego de estrategia –recordad «Tornado»–. Estas misiones son editadas por el ordenador con la posibilidad de cambiar algunas variantes, como son los posibles terrenos para desarrollar la acción, tipos de misiones, hora del día, climatología y calidad del enemigo.

Pero lo realmente original es que podemos hacer que el programa cree una misión eligiendo en cada caso una variante al azar. Esto hace que sea difícil repetir una misión con las anteriores, al menos en un espacio corto de tiempo, dando una enorme variedad de misiones.

Por último, la campaña, donde podremos volar toda la guerra de Panamá contra Noriega, la del Golfo en pleno desierto Kuwait, y participar en las disputas de Ucrania y la Rusia actual con el riesgo del armamento nuclear existente. Dentro de las misiones seleccionadas para este apartado se añade



la novedad helicópteros limitados, y que nuestro resultado es una pieza base para encarrilar de buena manera el conflicto o perderlo estrepitosamente.

El editor de misiones del modo de campaña es otra de las cosas más destacables, y en este caso sí que entramos en el campo de la estrategia para definir toda la misión lo más correctamente posible y así asegurar una victoria importante.

En este editor seleccionaremos la ruta, todos los objetivos secundarios y el primario, los horarios de realización de la misión, el itinerario de vuelta y el sitio dónde aterrizaremos. No es de los mejores editores, pero no hace falta que sea mucho más complicado.

Suponemos que os preguntaréis qué son las dos cosas que cojean del «AH-64 D».

Desgraciadamente, no podemos decir que el sonido de «AH-64 D Longbow» sea de los mejores. Tampoco que es desastroso, pero en algunos aspectos deja que desear, pues la nitidez no es buena y cuesta entender lo que nos comunican desde otros helicópteros o del AWACS, y además los sonidos que simulan el lanzamiento de las armas no está muy logrado. Son sonidos extraños sin identificación. Por supuesto, sólo no referimos al sonido que se escucha durante el combate, pues el que acompaña a toda la animación multimedia es de lo más correcto.

Pero lo del sonido no es problema comparado con la grave falta de no incluir la posibilidad de volar en red. Este detalle es imperdonable, pues hoy en día casi todos los buenos simuladores de combate contemplan esta posibilidad. Hoy por hoy, los amantes de la simulación de aviones y helicópteros sabemos que uno de los alicientes más fuertes y que hacen que un juego se perpetúe por más tiempo es la posibilidad de volar con nuestros amigos unidos por cable, competir unos con otros, o compartir una misión. Incluso el Apache de DI permite volar en red, teniendo uno de los sistemas más completos de comunicaciones que hay actualmente junto con el del «EF2000». Este detalle puede hacer que a «AH-64 D Longbow» le cueste asentarse en lo más alto.

No entendemos nada de esto, porque Electronic Arts acaba de crear «ATF» donde uno de los grandes puntos fuertes era su modo de comunicaciones en red, en el cual se pueden conectar varios PCs. Con lo que no se puede achacar a la falta de experiencia. Esperemos que si en algún futuro se crea una versión mejorada, se incluya la posibilidad de comunicaciones. Algo se oye comentar por ahí, aunque los rumores son sólo rumores...

*G. "SHARKY" C.*

***LO BUENO:** Casi todo. Gráficos excelentes y muy cuidados. Modo de vuelo hiperrealista. Toda la carga de multimedia con vídeos varios para disfrutar y aprender todo con respecto al Apache.*

**88**

***LO MALO:** Sonido flojo que no ambienta el combate. Inexplicable e imperdonable ausencia de modo de juego en red. Gran dificultad en el manejo del helicóptero.*



# Maniacos del Calabozo

SÍ, YA SÉ QUE SE EMPIEZA A NOTAR UN CIERTO CALORCILLO. PERO ESPERO QUE NO TOMÉIS TAL LEVEDAD DE LA NATURALEZA COMO DISCULPA PARA EVITAR AFRONTAR RIESGOS Y PELIGROS. AQUÍ SÓLO ADMITIMOS A LOS QUE NO SE "ESCAQUEAN" DE TAN NOBLE TAREA, NI SIQUIERA EN CONDICIONES TÉRMICAS ADVERSAS. ¿OS GUSTA LA NUEVA MAZMORRA?

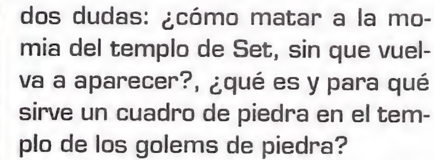
Porque si os dedicáis a sestear ante temperatura tan propicia, pueden ocurrir numerosas desgracias en diversos mundos. Por ejemplo, en Aden la plaga de insectos que ha invadido uno de sus archipiélagos necesita: un héroe amodorrado. Venga, a «Entomorph». Claro, que si os apetecen sitios más fresquitos, tal vez vuestro destino sean las lóbregas mazmorras de Stone Keep, o el interior de la fortaleza de la calavera (Skull-Keep). Os aviso no tendréis tiempo para el descanso.
Mi recomendación, no obstante, es que os vayáis a la montaña... a una conocida como "Yunque del Amanecer". Aquí podréis disfrutar de la nieve y el frío. Bueno, aunque hay un ligero problema: para llegar a la misma hay que atravesar las líneas del ejército de un tío bastante poderoso...
Y a nuestros destinos se une un nuevo JDR: «Druid: Daemons of the Mind». Muy apropiado para quienes disfruten del mar. Podéis mirar el punto de mira en este número.
Ya veo que hay algunos de los reunidos que no pueden disimular las cabezaditas. Mejor os dejaré hablar a vosotros.



## OTROS MANIACOS

Rafael Casado, de Pedralejo (Málaga) está de suerte, porque es la primera carta que le contesto. Aunque no muchas, dado que sus preguntas exigen sometimiento al consejo del resto de la hermandad. En **«Ravenloft 2: The Stone Prophet»**, tiene



dos dudas: ¿cómo matar a la momia del templo de Set, sin que vuelva a aparecer?, ¿qué es y para qué sirve un cuadro de piedra en el templo de los golems de piedra?
La suerte de Rafa no cambia respecto a sus problemas con **«Al-Qadim»**: ¿cuáles son las bayas moradas a coger en el oasis del oeste?, ¿cuáles son las personas más importantes con que debe hablar? Ánimo a los maniacos para que hagan cambiar la suerte de Rafa con sus respuestas; seguro que os lo agradecerá.
Rafael es, además, un fanático de «Lands of Lore». Lo cierto es que de sus seis puntos del mes, dedica tres al citado juego, dos a «Ultima VIII: Pagan» y el último a «StoneKeep». ¿Qué pasa con estos, ya te los terminaste? Venga, a ver si tenemos la suerte de que te animes a escribirnos más.
Beatriz Sebastián, de Zaragoza, como humana que es, comete errores. En concreto, el de autocalificarse de "abuela" para estas cosas –JDR– sólo por tener un cierto número de años, esa pequeña medida de tiempo. Su primera experiencia ha sido, está siendo, no obstante, bastante positiva. Está jugando a **«Lands of Lore»**. Buena elección.
Las malas noticias es que se ha quedado atascada entre los niveles dos y cuatro de las cuevas de Draracle, y no encuentra el acceso de vuelta al primer nivel. Me temo muy mucho que estás atrapada, en tanto no seas capaz de hablar con el oráculo que habita en el tercer nivel. Para llegar a su morada debes encontrar las escaleras desde el cuarto nivel, que están en la parte Norte del mismo. Una pista: ten en cuenta que puede haber paredes quebradizas...
Otra cosa más: los oráculos no son muy propensos a colaborar a menos que les hagas una buena ofrenda. El caso de Draracle no es una excepción. Aceptará gustoso una daga enjoyada que puedes encontrar en el segundo nivel. Conste que esta pista ha sido gratuita, para que veas lo bien que tratamos aquí a las "abuelas" novatas.

**NOTA IMPORTANTE** Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO**
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es



Le toca el turno a un maniaco sin filiación: Jorge, de Pamplona (Navarra). El JDR que trae a colación es el **«Stonekeep»**. Vamos con sus incógnitas.

Jorge tiene las dos partes de la llave que liberará a Lady Dragón Vermatrix. Y sabe que es el herrero enano el único capaz de reconstruirla. Por desgracia, el fuego de su fundición necesita algo de pedernal para empezar a arder; pero no cualquier clase, sino que ha de ser mágico. Para lograrlo te proporciona un cincel, también mágico, para no ser menos. Y, yo pregunto, ¿dónde está la susodicha roca de pedernal? Y yo mismo respondo, para solaz de Jorge: muy cerca del bichito a quién quieres salvar.

Para variar, plantea las dos preguntas típicas a que nadie parece saber responder: ¿cómo entrar al salón central de la fortaleza de los enanos, sito al este de los aposentos de Torin? ¿Para qué sirve la habitación de la cabeza gigante que hay en el templo de Throgg? No se vayan todavía, que aún hay más, aunque ahora ya con respuesta incorporada. En la estatua del dios Throggi hay que coger el ojo rojo –es una de las esferas– y una de las armas que tiene en sus manos, da igual cuál sea, aunque recomiendo la lanza. ¿Hacer más cosas? Pues depende: si lo que quieres es morir de asfixia, coge otra arma o el ojo verde; si tu deseo es sobrevivir, no hagas nada más.

Por esta vez se te ha respondido, pero la próxima esperamos contar con tus puntos para nuestra Calabozolista. Y de nada por mi tiempo.

Turno para otro Jorge, éste con filiación, y de Majadahonda (Madrid). Se trata de Jorge Labra y diversifica sus intervenciones. La primera es de «Lands of Lore» y su respuesta ya ha sido descrita hace unos párrafos.

Vamos pues con lo referente al **«Dungeon Master II»**. Su cuestión se ubica dentro del castillo, en una zona que describe como llena de "bichos verdes con arcos y muchas puertas cerradas". Por su descripción, parece referirse al tercer piso del castillo. La pregunta es simple, transluciendo ciertos indicios de desesperación: "¿qué tengo que hacer aquí?". Pues has de abrir alguna de las puertas cerradas.

El tercer JDR es **«Ishar II»**, y sobre él pregunta si hay algún objeto importante en la primera isla, aparte de los dos amuletos. Los puntos los reparte entre «Lands of Lore» –cuatro– y «Dungeon Master II» –dos, claro–.

Dejemos ahora hablar a... ¡espera! Estoy recordando la pista dada a Jorge y tal vez no le parezca suficiente. Por cierto, ¿has visto un cofre guasón por esa zona en la que estás? Tiene alguna cosilla dentro que te puede resultar interesante para abrir esas puertas. El problema lo tendrás para convencerle de que te lo dé. Aunque no es recomendable acudir a la violencia entre seres civilizados, adultos... ¿quién dice que un cofre sea un ser civilizado?

También sobre **«Anvil of Dawn»** están comenzando a llegar las primeras cuestiones. Y como de costumbre, ya hay algunas que destacan por su frecuencia sobre el resto. Pasemos a proponer alguna para esos maniacos con ganas de ayudar al prójimo. ¿Qué hacer para acceder al interior del Santuario del Barro? En esta aventura nos encontraremos con enemigos de gran diversidad, pero tal vez unos de los más temibles sean una especie de pilares de metal estáticos y que atacan con poderosas lenguas de fuego: los Juggernauts. ¿Cuál es la forma más práctica de derrotarlos?

La tierra de «Anvil of Dawn» está dividida en dos regiones separadas por un terrible Abismo –The Chasm–. Un camino para atravesarlo es el puente de la Gorge Keep, pero tal vez no sea el más comodo. ¿Hay alguna alternativa para conocer las tierras del Norte?

Por mi parte, sólo queda cerrar la reunión, invitaros a cotillear la Calabozolista y aseguraros que tendremos el próximo mes, más.

*Ferhergón*



## CaLaBoZoLisTa

**Terminábamos hace un mes preguntándonos quién saldría de la listapara dejar entrar a «Stonekeep». Y ya tenemos la respuesta: «Anvil of Dawn».**

**«Dungeon Master II» ha conseguido mantener su cuarto puesto ante la entrada de la fortaleza competencia. Los «Ultima» se han dado los relevos perfectamente, y «Serpent Isle» ha cedido su puesto al Pagan: todo queda en casa.**

**Y el primero, ¿podéis imaginar qué JDR está en lo más alto... otro mes? Sí, «Lands of Lore». Parafraseando el comentario de hace un mes: «Anvil of Dawn» ha de volver a nuestros elegidos. La pregunta es ¿quién cederá el puesto ahora?**

**LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL**

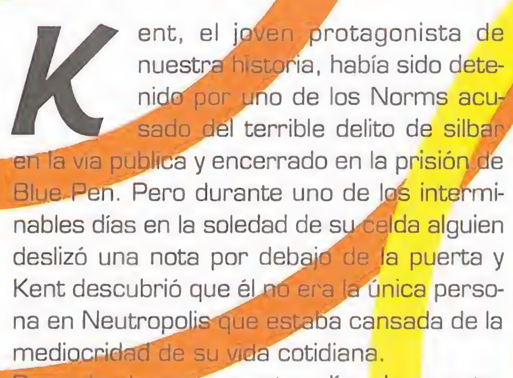
**1.- Lands of Lore**
**2.- Ultima VIII: Pagan**
**3.- Ultima VII: The Black Gate**
**4.- Dungeon Master II: Legend of Skullkeep**
**5.- Stone Keep**



# NORMAL

NEUTROPOLIS ERA UNA CIUDAD GRIS Y ABURRIDA EN LA QUE UN ETERNO MANTO DE POLUCIÓN IMPEDÍA DESDE HACE TREINTA AÑOS VER LA LUZ DEL SOL. BAJO EL FÉRREO MANDO DEL DICTADOR PAUL NYSTALUX Y SU EJÉRCITO DE NORMS SE HABÍA IMPLANTADO UNA SEVERA DISCIPLINA SEGÚN LA CUAL TODO AQUEL QUE FUERA DESCUBIERTO REALIZANDO ACTOS ALEJADOS DE LA "NORMALIDAD" PODRÍA SER DETENIDO Y CASTIGADO.



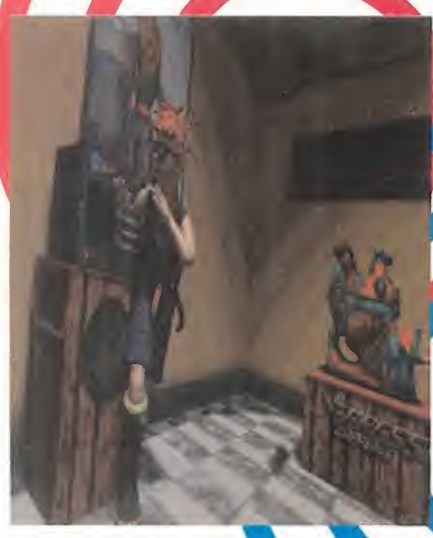


Kent, el joven protagonista de nuestra historia, había sido detenido por uno de los Norms acusado del terrible delito de silbar en la vía pública y encerrado en la prisión de Blue Pen. Pero durante uno de los interminables días en la soledad de su celda alguien deslizó una nota por debajo de la puerta y Kent descubrió que él no era la única persona en Neutropolis que estaba cansada de la mediocridad de su vida cotidiana.
Después de unos cuantos días de arresto, fue devuelto de nuevo a su apartamento, pero esta vez sus movimientos iban a estar vigilados. Un Norm iba a estar permanentemente de guardia detrás de la puerta para asegurarse de que el televisor estuviera encendido las 24 horas del día.



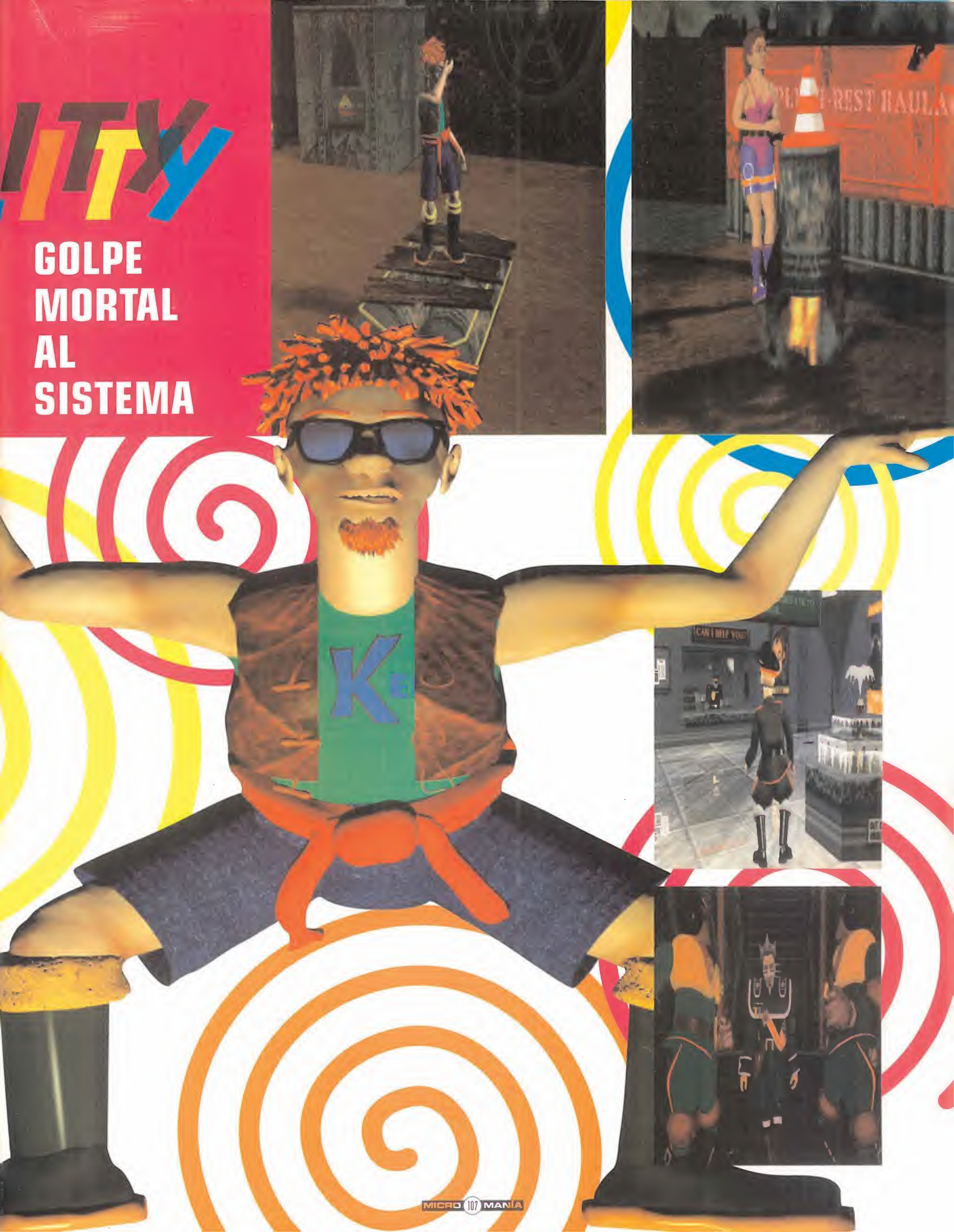
## PRIMEROS PASOS

Kent examinó la nota que había recibido durante su estancia en la cárcel y leyó que un grupo de rebeldes le animaba a buscar un trabajo y a reunirse con ellos en uno de los vertederos situados en la parte trasera de la fábrica de muebles Plush-Rest.
Pero el Norm que vigilaba la puerta le llevaría de nuevo a la cárcel si no se pasaba todo el día viendo la televisión, así que buscó la manera de escapar de su apartamento. Cogió las tijeras que había sobre el suelo y encontró el mando a distancia del televisor bajo la almohada de la cama. Al examinar el sofá lo rompió por accidente y entre los restos encontró un extraño dispositivo y unas monedas. Cogió una camiseta en un cajón y se la puso. Después de examinar un folleto tirado en el suelo en el que se podía leer una oferta para trabajar en la fábrica de muebles, se dirigió a la cocina. Allí encontró un pájaro de juguete, un bote de pintura blanca y una caja pequeña. Luego, puso en marcha la tetera, vertió el agua caliente en la taza y echó algo de pintura para que el líquido parenciera café con leche.
Después de encontrar una toalla en el baño y arrancar el extraño objeto que cubría el desagüe de la bañera, regresó a la sala y con ayuda del pájaro de juguete y el mando a distancia consiguió un ingenioso sistema para que la televisión se mantuviera siempre encendida y evitar despertar las sospechas del guardián. Ya nada le impedía abrir la ventana y escapar del apartamento.
Kent se encontraba en lo que parecía un andamio de los utilizados para limpiar las ventanas desde fuera. Un curioso personaje vestido con un impermeable amarillo que parecía un viejo marinero llamó la atención de nuestro amigo, así que Kent le entregó la taza con el falso café con leche para ganar su amistad y, después de conversar sobre diversos temas, el hombre explicó a Kent que se llamaba Dai y se ofreció a bajarle hasta la calle.



## EN LA FÁBRICA DE MUEBLES

Con la ayuda de su inseparable mapa de Neutropolis, se dirigió a la fábrica de muebles Plush-Rest, entró por la puerta principal y explicó a la recepcionista que venía interesado por la oferta de trabajo. La mujer estuvo a punto de rechazar a Kent debido



LITY
GOLPE MORTAL AL SISTEMA
CAN I HELP YOU?

a su aspecto, pero nuestro amigo hizo notar las palabras escritas en su camiseta y consiguió que le consiguiera una entrevista con Mr. Blinker, el encargado de personal.

Cruzó la puerta al fondo del vestíbulo y se dirigió a la sala de espera. Mientras esperaba a Mr. Blinker, descubrió en el sofá de la sala un artilugio muy parecido al que había encontrado en el sofá de su casa y examinando una extraña máquina en un pedestal descubrió que se trataba de un revolucionario modelo de cafetera. Al intentar coger el vaso de café se quemó los dedos y volcó el bidón de la máquina de agua.

El estropicio atrajo la atención de Mr. Blinker, el cual, lejos de enfadarse por los destrozos, cubrió a Kent de felicitaciones y le llevó a su oficina en el interior de la fábrica, y le ofreció un trabajo como miembro del departamento de pruebas y le autorizó para moverse con libertad por la fábrica.

Una vez a solas, Kent descubrió que había una radio encendida en el suelo y cogió tanto su receptor de corriente como el emisor de corriente colocado en el enchufe de la pared. Luego, se metió en el servicio cercano, se subió a la taza del WC y desde allí consiguió alcanzar la rejilla de ventilación. Una vez en los conductos del aire, encontró un cinturón abandonado y una trampilla abierta en el techo de la oficina. Desde allí no tuvo ningún problema para alcanzar los trozos de madera que estaban en el interior de una urna de cristal.

Abandonó los conductos de ventilación, atravesó la cantina y, dentro del vestuario, encontró dos libros en una taquillas. De camino hacia los dormitorios, encontró una batería. Restableció el suministro eléctrico de la cama desocupada conectando el receptor de corriente al cable, el emisor de corriente a la batería y la batería al receptor. Luego, atrajo la atención del Norm que custodiaba las máquinas trituradoras colocando los trozos de madera sobre la cama y de esa manera consiguió que cayera profundamente dormido.

Ahora nadie le impedía investigar libremente junto a las máquinas trituradoras. En primer lugar, colocó el cinturón en torno al extintor para mantener pulsados sus botones y luego lo utilizó para vaciar su contenido y hacerlo lo suficientemente ligero como para introducirlo en su inventario. A continuación, detuvo el movimiento de las sierras trituradoras manipulando la caja de control y abandonó la fábrica en una cinta transportadora.

Había encontrado involuntariamente la guarida de los rebeldes, que efectivamente se encontraba en uno de los vertederos de la fábrica. Una mujer le exigió pruebas de que no se trataba de un Norm infiltrado y sólo quedó convencida cuando le habló de la nota que había recibido en la prisión.

La mujer dijo llamarse Heather y explicó que Dai era también un miembro del grupo, pero exigió a Kent dos pruebas para que demostrara que era digno de ser uno de ellos: conseguir que un vídeo musical del cantante Brian Deluge fuera emitido en la televisión local de Neutropolis y pintar de amarillo la estatua situada en el interior del centro comercial MINT. Heather le entregó el vídeo y le dio la contraseña a utilizar para contactar con un aliado en el centro comercial.

## EN MINT

Antes de partir hacia el centro comercial, llenó el extintor con la pintura amarilla contenida en cualquiera de los bidones situados en el exterior de la fábrica. Una vez frente a la puerta principal del centro comercial, consiguió que el vendedor le diera una caja de cerillas a cambio de uno de los libros que había encontrado en la taquilla de la fábrica y a continuación entró en el edificio.

El Norm que vigilaba la estatua confiscó el extintor que llevaba diciendo que se trataba de un objeto no autorizado. Kent entró en la juguetería situada en el piso superior y, ante la falta de interés de la dependienta, cogió un cortador colocado en una de las paredes, consiguió con su ayuda un gran planeador de juguete y lanzó el planeador para hacer pasar el cortador sin ser detectado por el sistema de seguridad. Luego, utilizó el mismo sistema para conseguir que con ayuda de los planeadores pequeños todos los perritos de juguete acabaran en el pasillo; abandonó la tienda y recogió el cortador.

Regresó a la planta baja y entró en el supermercado. Allí cogió un trozo de comida congelada y lo envolvió en la toalla para que se mantuviera frío. Habló con el dependiente





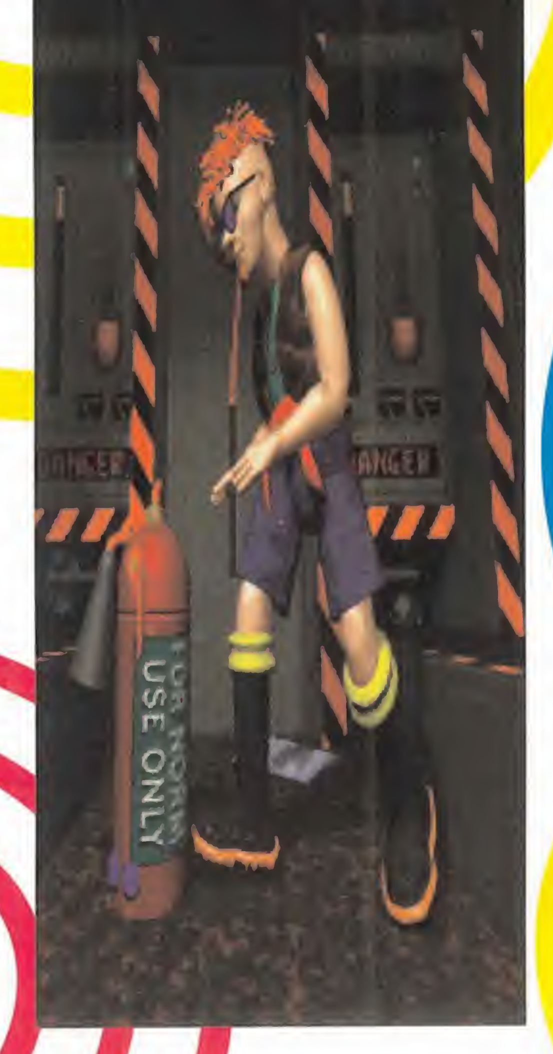


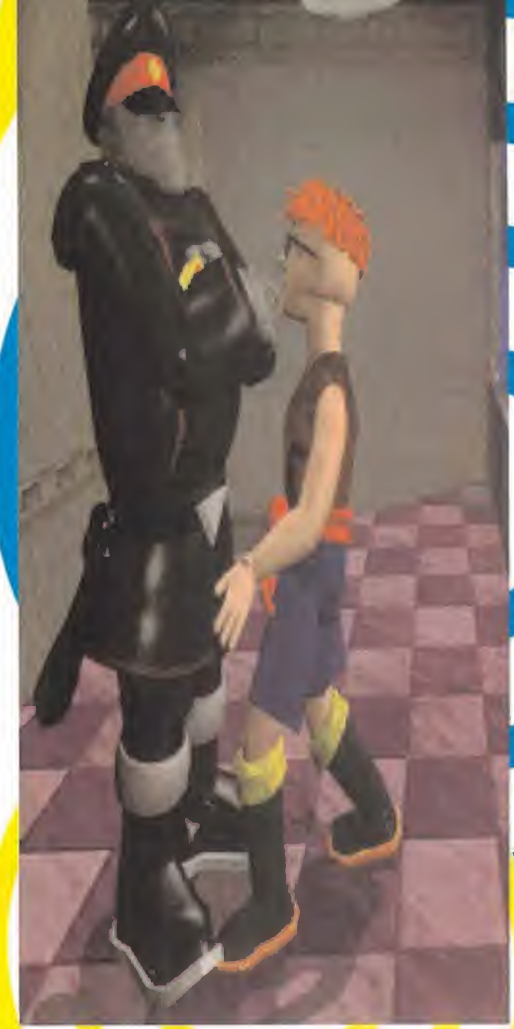






hasta conseguir que se enfadara y diera unos fuertes golpes que provocaron un corte de luz. Ahora que la sala estaba a oscuras nadie le impedía apoderarse del altavoz que colgaba del techo con el cortador.
Ahora era el momento de entrar en la tienda de discos y descubrir que el dependiente, que resultó ser miembro de los rebeldes ya que conocía la contraseña de Heather, era el mismísimo Brian Deluge. Kent cogió uno de los CDs colocados sobre la pared, entró en la habitación del fondo, conectó el altavoz al equipo de música e introdujo el CD en el equipo. Al escuchar la música, los perritos de juguete que cubrían el pasillo comenzaron a ladrar llamando la atención del perro del vendedor, quien irrumpió en el centro comercial y obligó al Norm que vigilaba la estatua a abandonar su puesto.
Kent aprovechó el momento para provocar un pequeño incendio con ayuda de las cerillas y el libro que le quedaba. El Norm intentó apagar el fuego con ayuda del extintor, pero lo único que consiguió fue que la pintura amarilla cubriera la estatua y arrojara a Kent al interior de una habitación oscura. Pero al encender una cerilla para conseguir un poco de luz, descubrió con horror que las cajas estaban llenas de petardos.
La terrible explosión le arrojó fuera del edificio y provocó el lanzamiento de gran cantidad de fuegos artificiales que llamaron la atención de numerosos ciudadanos. El Norm guardián intentó arrestar a Kent, pero repentinamente comenzó a sentirse mal y nuestro amigo se ofreció a llevarle al cuartel de los rebeldes donde podrían ayudarle.



## EN EL ESTUDIO DE TELEVISIÓN

Kent regresó a su apartamento, rompió el cristal de la lavadora con la carne congelada envuelta en la toalla y atrapó la rata del interior de la lavadora con la caja.
Con ayuda de la rata fue fácil hacer huir al de seguridad que custodiaba la puerta de la estación de televisión. Cogió un montón de tierra del suelo, entró en el edificio, se dirigió al despacho del pasillo izquierdo y manchó de tierra la camisa del ingeniero de ordenadores que reparaba una máquina. El ingeniero exigió a Kent que le limpiara la camisa, pero lo que hizo fue coger la tarjeta de identificación y averiguar el nombre del ingeniero.
Luego, se dirigió al despacho situado en la parte derecha del vestíbulo, habló con la secretaria para concertar una cita con su jefe y conversó con él para conseguir una tarjeta que le ayudara a acceder al estudio.
Recorrió el pasillo del fondo y utilizó la tarjeta en la primera puerta para entrar en el estudio. Allí introdujo la cinta de vídeo en el reproductor, activó el ordenador que controlaba los vídeos y las cámaras, introdujo como clave de acceso el apellido del ingeniero (HOLEN) y tecleó el comando RUN VT2 para reproducir la cinta. Así el vídeo musical de Brian Deluge fue emitido por televisión.

## EN EL CORAZÓN ENEMIGO

Después de confirmar que Kent había sido admitido en el grupo rebelde Heather explicó que sus investigaciones sobre los extraños aparatos encontrados en el interior de los muebles le llevaban a la conclusión de que afectaban el comportamiento de las personas. Pero lo más importante es que habían descubierto que Paul Nystalux tenía un hermano gemelo que, aunque se le había creído muerto, estaba vivo y según sus datos estaba prisionero en un edificio militar de los Norms llamado "Puesto Ordinario". Con ayuda del uniforme del Norm del centro comercial, que se había unido al grupo, podría entrar en el puesto sin despertar sospechas.
Dentro del edificio enemigo habló con el Norm de guardia y consiguió la clave de acceso para el ascensor que conducía al departamento de Investigación (1-572).
Después de introducir la clave en el teclado del ascensor derecho, fue transportado a una de las plantas superiores del edificio. Abrió la puerta de cristal y cortó con las tijeras las correas que sujetaban al paciente a la máquina, pero el hombre enloquecido rompió varios cristales y acabó cayendo.







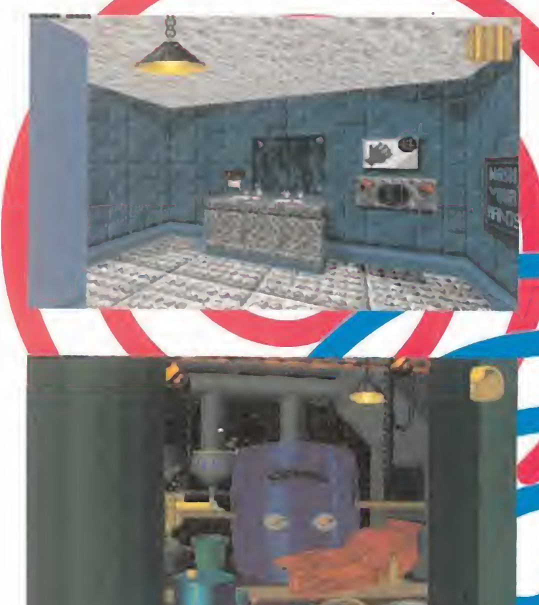

Kent atravesó uno de los cristales rotos para entrar en lo que parecía un laboratorio y recogió una llave inglesa y un trapo para limpiar el polvo. Luego, cruzó la ventana rota, recogió una escalera y escapó del edificio poniendo en movimiento una polea.
Regresó a la fábrica de muebles, pero esta vez en lugar de entrar.al interior del edificio se dirigió hacia un contenedor de color rojo situado junto al río. Allí cogió una pieza metálica tirada en el suelo, empujó el soplete hacia el contenedor, lo encendió con las cerillas y lo utilizó para hacer saltar por los aires la puerta del contendor. Colocó la escalera sobre la pared exterior del contenedor, subió al techo y con la llave inglesa extrajo del motor una pieza metálica más pequeña. Ahora era el momento de regresar al departamento de Investigación del "Puesto Ordinario", entrar en el laboratorio, borrar con el trapo las huellas del extintor, arreglar la máquina trituradora colocando las dos piezas metálicas en el panel lateral y utilizar la máquina para eliminar las muestras de pintura y el perrito de juguete. Así todas las pruebas que podían incriminar a Kent en la explosión de Mint quedaban destruidas.
El siguiente paso consistía en deshacerse del paciente desmayado. Para ello, cogió al paciente, abrió el tubo de cristal pulsando el botón verde inferior del panel y luego el rojo. Después, introdujo el paciente en la cápsula y pulsó el botón verde superior para que la cápsula desapareciera llevándose al hombre herido. El científico que estaba al mando del departamento ordenó a Kent que se dirigiera al departamento de Proceso a buscar otro paciente reemplazara al primero.
Regresó al vestíbulo, puso en marcha la fuente pisando una losa situada detrás de una columna y habló de nuevo con el Norm de guardia para llamarle la atención sobre la fuente. El guardián abandonó su puesto y Kent observó que en la pared del fondo había un número (1.312) que era la clave de acceso para al departamento de Proceso.





## OTRA VEZ PRISIONERO

Kent explicó al Norm encargado del departamento que necesitaba que enviaran un nuevo paciente al departamento de Investigación. Cuando se quedó solo, pulsó un grueso botón rojo colocado junto a un terminal de ordenador y consiguió que se abriera una puerta a sus espaldas. Detrás había una amplia sala con varios tubos de cristal en los que se veían cápsulas, como las del departamento de Investigación, con humanos dentro en una especie de hipnotismo.
Al examinar el tubo del fondo de la sala las cápsulas desaparecieron, pero cuando trató de examinar la pantalla situada a la izquierda del tubo aparecieron nuevas cápsulas con otros hombres en su interior. En el momento en el que descubría que el anciano del tubo parecía ser Saul, las cápsulas volvieron a desaparecer, se abrió una puerta en la sala y apareció Paul Nystalux protegido por dos soldados. El dictador no advirtió la verdadera identidad de Kent, pero lo castigó por haberse introducido en una zona prohibida a sufrirlo igual que el resto de los prisioneros. Fue encerrado en una celda vacía. Al intentar sentarse en el banco, se rompió y descubrió que en su interior había un dispositivo idéntico a los que había encontrado en otros muebles. Recogió la abrazadera de la cadena del banco, encontró una tablilla entre los restos del banco y, a los pocos segundos, una cápsula de cristal apareció en el centro de la celda y lo trasladó a otro sitio. Pero pudo observar que Saul, desde una cápsula cercana, tenía entre sus manos una nota que decía que la única forma de escapar consistía en recoger tres transmisores similares al que ya tenía.





Kent fue trasladado a través de la cápsula a una celda casi idéntica a la primera. Allí cogió un trozo de tela, se sentó en el banco para que se rompiera, recogió un tablón entre los restos y extrajo el dispositivo con el tenedor atado a la bandeja de comida.
Tras una nueva sesión en la sala de las cápsulas, fue trasladado a una tercera celda. Ya que el banco parecía más resistente que los anteriores, decidió destrozarlo con el tablón y descubrió que el dispositivo escondido parecía estar estropeado.
Nuestro amigo decidió pedir consejo a Saul, que estaba encerrado en la celda de enfrente, y para ello escribió una nota en el trozo de tela con ayuda de la salsa que goteaba de la bandeja de comida. Luego, colocó la nota en el extremo de la tablilla y se la hizo llegar a Saul a través de la abertura de la puerta. Finalmente, abrió con la abrazadera el grifo de la bandeja de comida y repentinamente la celda comenzó a inundarse de salsa. Kent no tuvo más remedio que llamar la atención del Norm guardián y ser trasladado a los baños donde ser lavado mientras se limpiaba la celda.














Nuestro amigo encontró un nuevo dispositivo en la cisterna del WC y fue conducido otra vez a su celda. Pero ahora Kent ya tenía tres dispositivos, así que cuando la cápsula le condujo de nuevo a la sala de Proceso los dispositivos crearon una fuerte distorsión que consiguió destruir las cápsulas. Kent ayudó a Saul a dirigirse al tejado donde Dai les estaba esperando para bajarles a la ciudad, pero desgraciadamente se produjo un tiroteo y mientras Kent lograba poner a Saul a salvo Dai cayó herido por una de las balas enemigas.

## LA TIENDA DE TELEVISORES

De regreso al cuartel de los rebeldes, Saul reveló el misterio de los extraños aparatos escondidos en el interior de los muebles. Se trataba de un dispositivo electrónico inventado por él mismo que se introducía en todos los muebles producidos en la fábrica para que alterara el comportamiento de las personas que se sentaran en ellos. Saul explicó que existía una estación de transferencia que canalizaba las ondas cerebrales enviadas por los dispositivos y pidió a Kent que la localizara y la destruyera.

Todas las pistas conducían a una tienda de televisores situada en una de las calles de Neutropolis. Entró en la tienda, manipuló un televisor portátil colocado sobre el mostrador y consiguió que el dependiente entrara en la trastienda a buscar el mando a distancia del televisor.

Aprovechando la ausencia del vendedor, utilizó una caja para poder alcanzar una trampilla del techo y llegó a una especie de desván. Encontró un martillo medio escondido y con él destruyó unos listones de madera que cubrían un hueco de la pared. Siguió investigando en la habitación situada detrás del hueco, pero repentinamente el suelo cedió y Kent cayó a una extraña sala que parecía ser una especie de central eléctrica, pero que enseguida reconoció como la estación que estaba buscando.

Kent encontró un osito de peluche colgado de un cable y se apoderó tanto del cable como de los ojos del osito. También encontró otro cable más grande, desenroscó una de las bombillas y abrió la caja de control. Luego realizó un puente en los circuitos con el cable pequeño, conectó el cable grande entre la caja de control y la toma de corriente que había quedado al descubierto al quitar la bombilla, introdujo los ojos del osito en la ranura de la máquina y, finalmente, pulsó el botón. El generador se puso de nuevo en marcha, pero a los pocos segundos alcanzó inesperadamente el estado crítico y acabó explotando reduciendo el edificio a un montón de escombros.

Los restos de la explosión alcanzaron un camión de Norms que cruzaba la calle en este momento. Kent encontró un tubo de goma entre las ruinas del edificio y decidió conectar el tubo a la ventana de su apartamento para que los gases fétidos que surgían de la bañera hicieran irrespirable el aire en el interior del camión. Los Norms salieron corriendo del vehículo y Kent abrió las puertas traseras encontrándose con la sorpresa de ver sano y salvo a su amigo Dai.

## EL SOL VUELVE A BRILLAR

Heather explicó a Kent que desgraciadamente la destrucción de la estación no había tenido el resultado que se esperaba, pero que habían elaborado una nueva estrategia: construir un misil casero para destruir el Pollutotron, la máquina responsable de la nube de polución que cubría Neutropolis e impedía que los rayos del sol llegaran a la ciudad.

Kent regresó al centro comercial y encontró dentro unos tablones, un trozo de cuerda y un petardo. Luego se acercó al contenedor de la fábrica de muebles y construyó una balsa con los bidones situados detrás del contenedor, los tablones y la cuerda. A continuación empujó la balsa al río, arrastró dos de las bombonas del contenedor hasta la balsa y, finalmente, subió en ella. Navegando río abajo llegó a la guarida rebelde donde Heather lo estaba esperando para construir el misil.

La operación fue un éxito y las nubes grises desaparecieron del cielo de Neutropolis. Pero desgraciadamente Saul estaba sufriendo un extraño proceso degenerativo que parecía afectar a su memoria y, ante la terrible perpectiva de perder todos sus conocimientos científicos, Saul explicó que había una copia de su cerebro en un laboratorio situado en los sótanos del estadio deportivo. Ya que en dicho estadio estaba

## una pequeña bifurcación

*Hay un único punto en el desarrollo de «Normality» en el que puede producirse una pequeña bifurcación de la historia, el momento en el que Kent es descubierto por Paul Nystalux curioseando en las cápsulas. Hemos comprobado que generalmente la aventura transcurre tal como hemos descrito en el artículo –Kent es conducido a una celda y tiene que encontrar tres dispositivos para poder escapar–, pero existe un desarrollo alternativo en el cual Kent es obligado a trabajar como carcelero. En este caso el objetivo sigue siendo rescatar a Saul, que está prisionero en una de las celdas, pero varía el sistema para conseguirlo.*

*Atravesando la sala de recreo de los Norms hay una sala de control desde la que se tiene acceso al sistema que abre las puertas de las celdas. Para abrir cualquiera de ellas hay que utilizar una combinación de cinco pedales y una palanca y pulsar el botón rojo.*

*Las combinaciones están escritas en cuatro papeles. Dos se encuentran en el tablón de notas de la sala de recreo, otro en la papelera y otro en el interior del escritorio. En ellos aparecen una serie de letras que indican si un pedal debe ser pisado o no (D significa abajo y U arriba) y un número del cero al dos que indica la posición de la palanca.*

*El problema es que hay un cámara de la televisión local filmando un reportaje sobre el trabajo de los Norms y antes de poder manipular la máquina de la sala de control hay que encontrar las pequeñas cámaras que ha escondido en la sala y destruirlas aplastándolas con el libro del escritorio o tirándolas por el WC.*





a punto de celebrarse un concierto, Heather entregó a Kent la guitarra eléctrica de Brian Deluge con el plan de realizar un doble golpe: recuperar el cerebro de Saul y conseguir que Brian pudiera tocar su música delante de toda la ciudad.

### AVENTURAS EN EL ESTADIO

Kent utilizó los interruptores situados junto a la puerta de entrada del estadio para conseguir que todos los guardianes huyeran muy temerosos de la oscuridad. Luego, encontró unas gafas sobre una de las cajas que estaban situadas junto al escenario y bajó por la trampilla del pasillo para acceder a las alcantarillas.

Había muy poca luz en las alcantarillas, pero consiguió recorrer un largo pasadizo, girar a la derecha y luego continuar recto hasta encontrar un ladrillo. Al final del túnel colocó el ladrillo en un agujero, y de esa manera pudo alcanzar una trampilla situada en el techo y coger unas pilas. Luego, introdujo las pilas en las gafas y así pudo conseguir un muy eficaz sistema de iluminación.

Gran parte de los túneles estaban cerrados con rejas metálicas, pero consiguió abrir un hueco en algunas de ellas con ayuda de la guitarra de Brian. La guitarra fue también de gran utilidad para destruir dos paredes de ladrillos. Detrás de una de ellas se encontraba el elevador que conducía al escenario y detrás de la otra había un aparato mecánico que parecía sujetar un montón de rocas. Kent no pudo evitar la tentación de coger el aparato y, lógicamente, todas las rocas se desmoronaron provocando además la caída de una caja desde el estadio.

En uno de los muchos túneles había encontrado un signo con la palabra ACCESS. Nuestro amigo colocó el aparato sobre dicho signo para mantenerlo pulsado y de esa manera, en un túnel cercano, se abrió una amplia abertura que conducía al laboratorio de Saul.

Una vez en el laboratorio, cogió un póster para dejar al descubierto un agujero en la pared y llegar a una habitación llena de escombros donde encontró un hacha.



Luego, regresó al lugar donde se había producido el desprendimiento de rocas y, tras abrir la caja con ayuda del hacha, encontró un traje de emergencia en su interior. Volvió al laboratorio, extrajo el cerebro de Saul de la máquina que lo mantenía con vida y, ya que la máquina era demasiado grande para pasar a través del agujero de la pared, lo colocó en el traje de emergencia.

Ahora que ya tenía el cerebro de Saul en su poder, nada le impedía abandonar las fétidas alcantarillas. Recogió el aparato que mantenía pulsado el signo de la pared y lo utilizó para abrir la puerta del elevador. De esta manera nuestro amigo llegó al escenario del estadio, el lugar donde iban a tener lugar los últimos e inesperados acontecimientos de su aventura.





Egipto, 1.936. Me encontraba en una de mis aventuras en el Sáhara, en una situación un tanto comprometida. Dos asesinos me venían siguiendo y yo ya estaba agotado de tanto correr bajo el sol del desierto. Así que solté mi mochila y me desplomé junto a una enorme estatua. Al momento aparecieron los asesinos y levantaron sus rifles contra mí. Pero en ese instante algo llenó el aire. Parecía una extraña voz. El caso es que mis perseguidores cogieron mi mochila y escaparon, dejándome con vida. Me di cuenta entonces que había sido la estatua de Memnon la que había hablado, salvándome la vida ¿o había sido sólo una alucinación?





# EN BUSCA DE LA PAZ PERDIDA






# RIDDLE OF MASTER LU

Volví a Nueva York con mi compañera Mei Chen y descubrimos que mi oficina había sido saqueada por los asesinos. Además, Feng Li, mi fiel socio, estaba atado en una silla en frente de nuestra gran cobra venenosa. Si no hacía algo rápidamente, moriría.

Ccogí la vara que había en el suelo y atrapé a la cobra, encerrándola en un baúl. La podía haber matado con la espada, pero hubiera perdido una de mis mayores fuentes de ingresos. Una vez que el peligro hubo pasado, descubrimos que lo que andaban buscando los asesinos era la llave que habría las puertas de la tumba del primer emperador de China, Master Lu. La leyenda decía que en esta tumba se encontraba el sello del primer emperador, un potente talismán que daría poder ilimitado a aquél que o poseyera. Nuestra misión consistiría en encontrar aquella llave o clave para acceder al sello.

## PEIPING

El primer lugar al que viajaríamos sería Peiping. Utilizando mis dotes de convicción logré que mi compañera adelantara su viaje y me acompañara. Me dirigí a la agencia de viajes y compré los billetes para ir a Peiping. Una vez allí, en la Posh Express Office, lo primero que hice fue cambiar algo de moneda –dólares americanos por yuan–.

Una vez en la calle, Mei Chen y yo intentamos entrar a "The Hall of Classics" para examinar su contenido, pero necesitábamos un pase. Mientras mi compañera hacía las gestiones necesarias, yo seguí caminando por la calle hasta penetrar en un callejón donde había madera apilada. Me fijé que un hombre me seguía. Y es que el robo estaba penado muy duramente en aquél país..

En aquél callejón me fijé en una rueda rota que estaba apoyada sobre la pared. La intenté coger y se rompió. De entre los fragmentos que habían quedado, cogí los siete radios de madera. Luego, me fijé en una pila de basura que había justo al lado de donde estaba el hombre que me vigilaba. Allí había un amuleto. Se lo compré al campesino, utilizando la moneda que había cambiado. Más tarde, me enteré que aquel hombre se dedicaba a recolectar metal para vendérselo al herrero. Quizá me sirviera de ayuda en otro momento. Pero ahora tan sólo era un estorbo, ya que me perseguía a todos lados













con el fin de ver si yo intentaba robar sus preciadas piezas de metal.

Junto a la entrada del callejón había una anciana que daba de comer a las palomas. Me fijé que el recipiente que utilizaba para el grano era un casco de soldado. Decidí enseñarle mi foto de la guerra. La mujer, emocionada, me enseñó otra en la que aparecía ella con el que sin duda había sido su amor. Al final, me cambió la foto por el caso. Ya tenía una pieza de metal con la que librarme del campesino. Para ello, coloqué el casco encima del toldo de la tienda del herrero. El campesino intentó cogerlo, momento que aproveché para escapar.

En el otro callejón había una pared que daba directamente al "The Hall of Classics". En esta pared había agujeros. Coloqué los radios a modo de escalera en los agujeros, para escalar la pared. Una vez dentro encontré a Mei Chen. Ella había conseguido un pase.

## THE HALL OF CLASSICS

Rodeados de tablas con inscripciones, decidimos aprender todo sobre Master Lu.

En el otro extremo del gran patio había un gong al lado de un hombre que custodiaba la entrada a una gran pagoda. Cogí el mazo y golpeé el gong. Al momento pareció un acólito. Le dije que era un estudiante de la vida y así, hablando con él, conseguí obtener información sobre los viajes de Master Lu en busca del elixir de la vida: los registros que había hecho de sus viajes en forma de jeroglíficos, etc. Al final llegamos a un trato. Me dejaría examinar la tableta de Master Lu si yo conseguía averiguar la clave para descifrarla. Mi intención era la de hacerme con el sello del primer emperador y traérselo al acólito para que él lo conservara.

Antes de salir, recogí del suelo una mariposa de plata. Un objeto para mi colección.

Me dirigí entonces a la "Posh Office". Allí pude leer un mensaje de Feng Li en el que me decía que le enviara todo aquello que pudiera interesar a nuestro negocio. Efectivamente, así lo hice. Le envié en un paquete la mariposa de plata que acababa de encontrar. Además, allí compré un pasaje para Danzig, mi próximo destino.

## EN DANZIG

En la "Posh Office" de Danzig, le pregunté al encargado por el castillo que era la atracción de la ciudad, y le pedí transporte para viajar hasta allí. Por supuesto, cambié moneda americana por marcos alemanes.

Un coche me llevó hasta el castillo del As de Picas. Entré en el castillo y fui recibido por el hijo de mi amigo el barón. Desafortunadamente, éste había muerto. Su hijo Otto me habló sobre las investigaciones de su padre sobre el secreto de la tumba de Master Lu, así como de su afición a todo lo relacionado con el juego y sobre una extraña esmeralda que parecía traer la mala suerte con sigo. Al final, me dio permiso para investigar a mis anchas en el interior del castillo, después de decirme que su padre pasaba casi todo el tiempo en la sala de billar. Antes de ir allí, encontré debajo del sofá un antiguo billete. Sin duda, otra pieza para mi colección.

En la sala de billar, abrí el escritorio de la izquierda y un cajón contenido en él. En su interior había un juego de llaves y un mensaje para mí en el que mi amigo me decía las ganas que tenía de verme para compartir sus hallazgos. Lástima que estuviera muerto.

Cogí entonces la bola de billar que había sobre la mesa e investigué en el interior del mueble de juegos tras abrirlo utilizando el juego de llaves. Las llaves también abrían un cajón en la parte inferior del mueble. En su interior había un juego de cartas de póker al que le faltaba el as de picas, el símbolo favorito del varón. Me fijé en la pared sobre la que había un cuadro de Neptuno. A su izquierda había un as de espadas diferente al resto. Pulsé sobre él y descubrí un interruptor. Lo accioné, y el cuadro reveló un



compartimento secreto. En él había muchos objetos relacionados con el humo, como me había dicho el hijo del varón. Abrí la caja de puros y cogí uno. Pulsé luego el botón que accionaba el ventilador, situado encima de la caja de puros, y abrí la reja que descubría dos extraños agujeros en la pared. Introduje la bola de billar por el agujero redondo y pude oír cómo se ponía en marcha un mecanismo. Cerré el compartimento secreto y me fijé en la gran mesa de billar.

El mecanismo había hecho que ahora pudiera tirar de la mesa para revelar unas escaleras que descendían hasta un sótano. Debía ser el laboratorio secreto del varón. Allí cogí todo lo que pude de la gran mesa de trabajo y del cajón que tenía. También cogí la tabla periódica y una barra de hierro que colgaba de la pared izquierda. Procedí de la siguiente manera: coloqué las manivelas en la bomba que estaba debajo de la mesa; adapté el trozo de goma cilíndrico a las dos válvulas de aire que había sobre la mesa; utilicé la manivela en la salida de la válvula de aire que había encima de la bomba; coloqué la barra de hierro en el pivote sobre la mesa y metí la tabla periódica dentro de la jarra de cristal en forma de as de picas. Una vez hecho esto, accione la válvula de aire para cerrarla. Utilicé la bomba para comprimir aire y abrí la válvula del aire. En ese momento el mecanismo se puso en funcionamiento y obtuve la esperada esmeralda, de la que saqué un corcho. Ahora tenía que arreglármelas para abrir el misterioso compartimento que había debajo del pistón.

Para ello, volví a coger y utilizar todo lo que tenía a mano, de la siguiente forma: lo primero que hice fue utilizar la esmeralda, una vez que la libré del corcho, para aflojar el soporte de la jarra de cristal y cogerla. Utilicé entonces una de las manivelas sobre la pieza más larga de metal y la puse sobre la estructura de metal que estaba sobre la puerta. Posteriormente, sobre la jarra de cristal utilicé el tapón de corcho, el tapón de plástico que había encontrado en el cajón y las manivelas de la bomba. Colgué la jarra en la barra metálica y combiné luego la tubería curvada con la manguera para colocarla en la parte superior de la jarra. Cogí de nuevo el pequeño tubo con el que había unido las salidas de aire y lo conecté a la manguera. Por último, conecté todo este sistema de tubos al grifo de agua que había en la pila, en el lugar donde había caído la gema, para abrirlo utilizando la manivela que me quedaba. El agua hizo que la jarra se moviera empujando la puerta del compartimento.

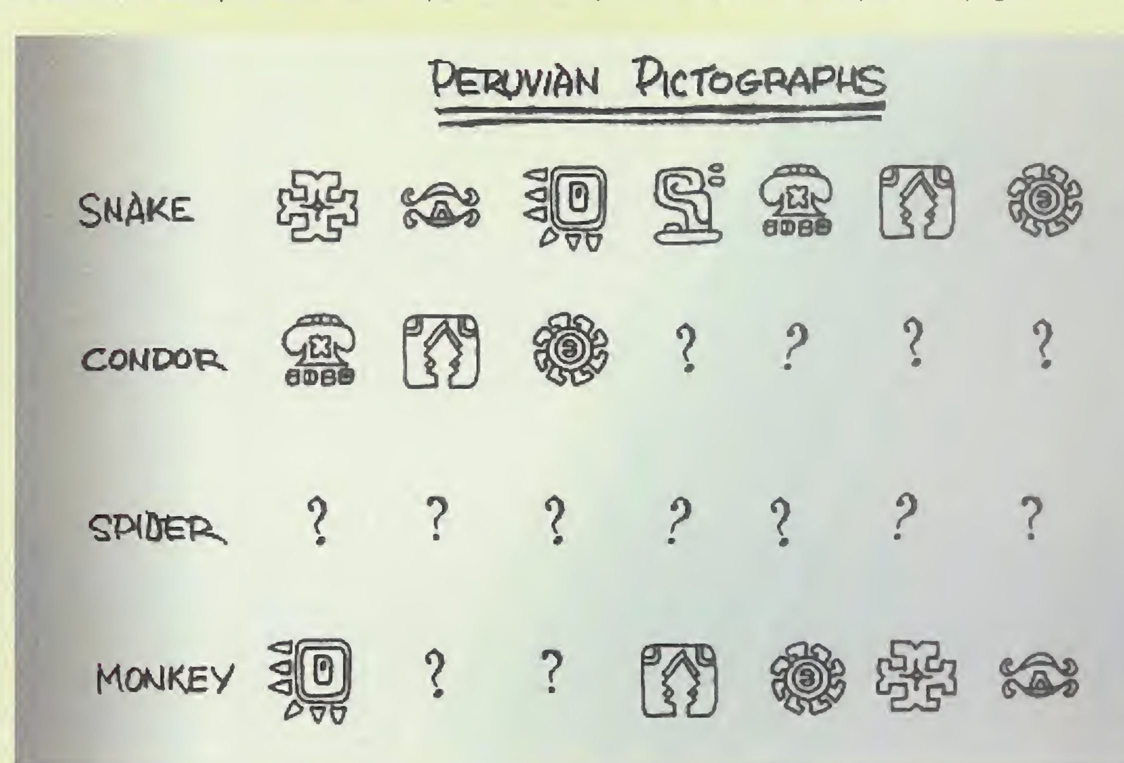
En el interior del compartimento encontré una carta y un microscopio. La carta, dirigida al varón, explicaba los hallazgos hechos por su colega en sudamérica, el profesor Menéndez, sobre el misterio de Master Lu. Miré la esmeralda a través del microscopio. Tan sólo pude ver dos palabras Ti y Xe ¡eran símbolos químicos! Mirándolos en la tabla periódica pude leer un número encima de cada elemento: 22 y 54. Como los dos elementos al revés se leían "eXiT", supuse que la combinación correcta era 4522. Efectivamente, introduciendo estos números en el aparato que estaba debajo el microscopio, logré salir del siniestro laboratorio.

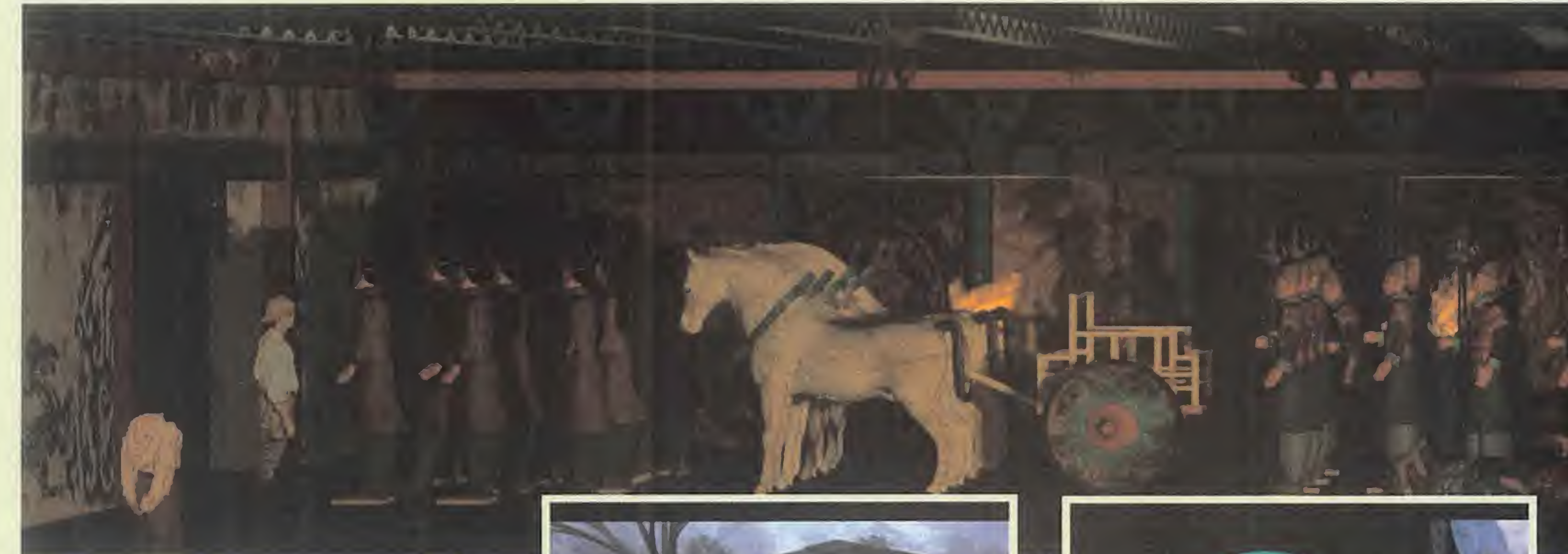
## LA TUMBA DEL VARÓN

Mi objetivo era ahora penetrar en la tumba del varón. Me dirigí al campo santo que había al otro lado del castillo. Allí, junto a la tumba, estaba el jardinero. Hablé con él y me contó la historia de la campana que había junto a la tumba, después de pagar,









claro: el varón dispuso antes de morir este sistema por si era enterrado vivo. Si la campana sonaba, el jardinero estaba obligado a abrir la tumba. Después, el jardinero se fue. Aproveché para mirar a través de las rejas de la tumba para trazar un plan. Cogí la pala del jardinero y golpeé la campana. Al momento acudió el jardinero. Pero me regañó por bromear con algo tan serio.

Pero se me ocurrió una idea. Para llevarla a cabo necesitaba uno de los objetos de mi colección, así que fuí a Nueva York, no sin antes enviar mis últimos hallazgos.

Ya en Nueva York, recorrí mi sala de colecciones hacia la izquierda hasta encontrar lo que buscaba: una tortuga con una vela en su caparazón metida dentro de un terráreo. La cogí, y abrí el cajón que estaba bajo la vitrina para coger su alimento. Regresé a Danzig.

Frente al castillo, decidí estropear el seto que había visto cortar al jardinero. Así, caminé hacia la tumba y encontré al jardinero junto a la puerta secreta por donde había salido del laboratorio. Le dije entonces que el seto de la entrada estaba estropeado, y el jardinero se apresuró a retocarlo, dejando alguna de sus herramientas a mi alcance. Cogí de nuevo la pala y un gran tablón de madera. Con estos objetos fui a la tumba.

Coloqué el tablón encima de los dos grandes floreros que flanqueaban la puerta para formar una especie de andamio al que me subí. Abrí una de las rejas de la tumba e introduje a través de ella la comida de la tortuga. Utilicé la pala para empujar la comida más adentro. Culminé mi plan metiendo la tortuga por la reja. Mientras ésta comenzaba a caminar, cogí los utensilios del jardinero y los dejé en su sitio mientras me dirigía a la parte frontal del castillo. Fue entonces cuando mi plan dio resultado: la vela de la tortuga tropezaba con la cuerda que hacía sonar la campana. El jardinero, al ver que yo no tenía nada que ver esta vez, corrió hacia la tumba y la abrió, dejándome paso libre para investigar. Allí encontré la llave que me haría descifrar los documentos chinos junto a una nota de mi difunto amigo.

Mi siguiente destino era Perú, donde hablaría con el profesor Menéndez.

## LA ISLA DE PASCUA

Al llegar a Lima me enteré de que el profesor Menéndez había sido asesinado. Terrible noticia, pero debía seguir buscando pistas.

Después de echar un vistazo a todos los objetos que había en la "Posh Office" –el extraño reloj, el gran bloque de piedra tallado y los graciosos pájaros–, decidí viajar a la Isla de Pascua. Además, el simpático encargado me había dicho que unos hombres orientales habían estado allí hacía muy poco tiempo.

En la Isla hablé con la que resultó ser la doctora Twelvetrees mientras trabajaba en su excavación. Me enseñó algunas partes de la isla, con las majestuosas cabezas de los dioses, y me llevó por último a la playa, donde pude hablar con una anciana, donde recogí un pájaro y un pequeño cilindro ambos de madera. De vuelta a la gran estatua, intenté coger su ojo de obsidiana, pero estaba ardiendo. Regresé a las excavaciones.

Allí cogí la manga rota de la camisa de la doctora, el palo donde estaba sujeta, la nota de la doctora con el mapa y entré en la caseta de madera, donde cogí la cuerda que ponía en marcha el generador. Regresé junto a la estatua del ojo ardiente y, utilizando la





manga, conseguí extraer el pedazo de obsidiana. Con él fui a la playa y coloqué el taco de madera en el agujero más grande que había en la lava. Luego, con el palo, hice palanca para restaurar la posición original del dios vigilante. También le di el ojo a la anciana. Se puso muy contenta, pero me dijo que faltaba otra parte. Esa parte la encontré en la "Posh Office" de Lima. Entregué a Mateo el pájaro de madera que había encontrado, y resultó ser la pieza original del reloj. A cambio, me entregó la concha que había servido como caja para el reloj. Volví a la isla y le entregué la concha a la mujer. Además, encontró los huesos de sus antepasados en un hueco en la piedra. Conté mi descubrimiento a la doctora y regresamos a la playa, y encontró en el mismo hueco un mapa trazado con palos, estrellas de mar y dientes. Después de que la doctora regresara, cogí su mechero, que se le había caído.

Vagando por la isla, repleta de piedras y estatuas, me llamó la atención un gran bloque





de piedra rojo con una pequeña piedra gris delante de él. Intenté mover la piedra pequeña, pero no pude. Me fijé entonces que se apoyaba sobre arcilla, así que se me ocurrió una idea. Regresé a la playa y utilicé la cuerda que tenía con el hueso de ballena para hacer un recipiente, que llené de agua. Rocié la arcilla que había junto a la pequeña piedra gris con el agua y empujé la piedra. Dejó al descubierto una fisura en el bloque rojo, y extraje una tablilla con símbolos.

Corrí a enseñarle mi nuevo descubrimiento a la doctora, pero la encontré presa de mis enemigos orientales. Sin perder un momento, me introduje por la ventana de la caseta de madera. Allí dentro tracé un nuevo plan: cogí la herramienta que había a la izquierda del suelo. Con ella aflojé la bujía del tanque de gas. Luego, saqué la cuerda del cuerno de ballena y la até a la cuerda que pendía de la puerta de la caseta, para atarla más tarde a la bujía del tanque que había aflojado. Cogí la tapa del tanque de gas y encendí el mechero de la doctora para situarlo en el suelo junto al tanque. Para llamar la atención de los atacantes moví con fuerza el cable de la electricidad que pasaba por el techo de la caseta, y salí corriendo por la ventana. Mi plan funcionó.

Después de despedirme de la doctora, regresé a la estación de transporte y le dije a Mateo que quería ir a Mocha Moche.

## EL DIOS ARAÑA

La primera impresión allí no fue muy buena. Tuve que atravesar un peligroso puente colgante que casi me cuesta la vida, pero la cuerda que lo sostenía me serviría de ayuda. Para cogerla, subí antes a lo alto de la torre de piedra, de donde cogí dos parras: una verde y otra marrón. Volví junto al puente, até por separado las dos parras a la estatua de araña, y las lancé a través del abismo hacia el árbol. Crucé el puente y até las dos parras al árbol, al tiempo que desataba la cuerda. Crucé por última vez el puente, ayudado de las dos parras, y una vez en el otro lado, desaté la cuerda y la cogí. Al rato encontré al profesor Jorge Menéndez, que estaba excavando. Después hablar con él, le ofrecí la esmeralda y obtuve a cambio su escalera y su pala. Junto al agujero, encontré un antiguo juguete que enviaría a Feng Li.

Antes de subir de nuevo a la torre, anoté en mi diario nuevos símbolos que encontré en un tótem de piedra igual al que había visto en Perú. Subí a la torre, esta vez hasta la cima, donde había un altar. Até la cuerda a la escalera, la puse tumbada sobre la cima de la torre y volqué el poste del altar sobre ella para asegurarla. Bajé por la cuerda hasta alcanzar la calavera de cristal. Subí de nuevo y recogí la cuerda. Bajé hasta la terraza.









Me introduje en el observatorio y conseguí abrir su puerta utilizando los apuntes de mi diario. Estaba claro que todos los símbolos seguían el mismo orden. Además, todos empezaban por el quinto símbolo de la serie anterior. Coloqué los símbolos de la puerta empezando por el de arriba del todo, que era el que representaba dos conchas, y luego seguían el resto según las agujas del reloj.
En el interior del observatorio coloqué la calavera de cristal sobre el esqueleto y luego la pala sobre uno de los agujeros del pedestal. Hice girar la cúpula del observatorio empujando la pala hasta que la luz se descompuso en colores gracias al cristal de la calavera. Apunté en mi diario los colores de cada símbolo. Antes de salir de allí, volví a coger la calavera para enviarla a Nueva York.

En la "Posh Office" hablé con Mateo. Le encargué que enviara a Nueva York la calavera de cristal, el juguete con ruedas, el mapa de conchas, el cuerno de hueso... y le pedí un pasaje para mi próximo destino: Sikkim.

## EN BUSCA DEL CAMINO OCULTO

Después de cambiar dinero americano por Rupias y leer un par de mensajes, me dirigí al templo del camino oculto. Conseguí entrar al hablar con el guardia y enseñarle el trozo de papel en forma de anillo que envolvía al puro que tenía, lo que me acreditaba como uno de los miembros del templo.
Una vez en el exterior del templo, me encontré con que podía hablar con 5 de sus 16 monjes, a través de las ranuras que había encima de las ruedas de oración. En seguida me di cuenta de que las oraciones que estaban estudiando no se correspondían con las de las ruedas que tenían. Cogí las cinco ruedas a las que tenía acceso y se las devolví a sus monjes correspondientes de la siguiente manera: monje 6, necesita la rueda de la serenidad; el 9, la de la paz; el 4, la de la sabiduría; el 14, la de la verdad, y el 12, la de intuición. Por último, hablé con el que más tiempo llevaba estudiando, el 9, para que me enseñara el camino oculto.
Resultó ser un asqueroso laberinto. Después de perder media vida dentro, y de percatarme de que se componía de 99 habitaciones, llegué a su centro, donde subí hasta la cúpula del templo. Allí leí el manuscrito de







Master Lu e hice algunas anotaciones en mi diario. En mi camino encontré dos objetos. Al salir del templo, me dirigí a Peiping, no sin antes enviar una nota a Mei Chen con las letras chinas para que me las tradujese.

## LA TUMBA DE MASTER LU

Mi reunión con Mei Chen fue de lo más romántico. Pero cuando nos dirigíamos al "The Hall of Classics" para enseñarle al acólito mis descubrimientos, comprobamos que algo había cambiado allí. No había guardianes, y el acólito había sido asesinado.

Accedimos a la tableta de Master Lu y desciframos su contenido, pero en ese momento fuimos sorprendidos por nuestros enemigos. Me quitaron todo lo que tenía y estuvieron a punto de matarme si no hubiera sido por las habilidades luchadoras de mi compañera. Aún así, estaba en peligro: el arma de nuestro agresor había caído al fuego y se podía disparar en cualquier momento. Salí corriendo al patio y cogí el mazo y el gong. Utilicé el gong para tapar el fuego. Luego, esperé el momento idóneo para empujar la primera de las piedras de la derecha con el fin de aplastar al adversario de Mei Chen. Luego, utilicé el mazo para rescatar mi diario de debajo de las piedras. Por último, cogí un trozo de carbón del suelo y pude leer los restos que habían quedado de mis notas arrancadas. Sin pensarlo dos veces, nos pusimos de nuevo en camino.

Al final terminamos en una granja. Entré en el sótano y descubrí detrás de un saco de arroz una mano. Le compré al granjero su pala y pude abrir un agujero alrededor de la mano. Al tirar de ella el agujero se hizo más grande. El granjero me dio una cerilla, con la que penetramos en la tumba de Master Lu. Aparecimos en una gigantesca estancia con 5 puertas que daban a otros tantos corredores. Al final de todos los corredores se llegaba a otra gran sala dominada por una gigantesca puerta de jade. La clave para abrirla estaba en mi diario: empujar el hombre azul número 5 y estirar del hombre rojo número 1. Por supuesto, se refería a los soldados con faldas de colores. Hice lo que decían mis notas, y en el mismo orden, a la vez que iba recogiendo objetos por los pasillos: una viga verde que estaba junto a los soldados verdes, un trozo de madera en la sala de la puerta de jade y dos escudos de guardianes que custodiaban esta puerta. Después de que se abriera la puerta, descubrimos el cadáver de Kwang atravesado por dardos en el siguiente pasillo. Para atravesarlo, recurrimos a un carro que estaba en el pasillo justo enfrente de la puerta de jade abierta. Arrastrándolo delante de mí llegamos al otro lado, cogiendo antes la manivela que estaba junto al cadáver. Al rato nos encontramos otra puerta cerrada. Para abrirla, utilizamos la manivela que habíamos cogido antes. Sin soltarla, puse el trozo de madera debajo, y luego la viga debajo de la puerta para sujetarla. Cogí la manivela y seguimos hasta llegar a un puente.

Giré varias veces la rueda verde que estaba por encima para descubrir un pequeño agujero en uno de los extremos del puente, por el que introduje la pala. Luego, volví a girar el puente en sentido contrario hasta que la pala tropezó con el suelo. Le di a mi compañera la manivela y, poniéndome en el extremo de la pala para hacer contrapeso, le dije que fuera hacia el otro lado. Una ella hubo cruzado, le dije que accionara la manivela. Parecía que algo se movía debajo del puente. Extraje la pala y coloqué el puente en su posición original. Mei giró la manivela y pude cruzar tranquilamente.

Así llegamos hasta las mismísimas puertas de la tumba del primer emperador de China. Sólo faltaba cruzar el gran lago de mercurio. Lo conseguí utilizando los escudos de los guerreros. Y allí estaba el sello imperial por el que había muerto tanta gente. Lo cogí con la idea de ponerlo a salvo... pero algo ocurrió. Salí corriendo y encontré a alguien en quien confiaba, dispuesto a quitarme el sello ¿qué podía hacer?

*F.J.R.*





# Código Secreto

## DUKE NUKEM 3D (PC CD-ROM)





Una lista de códigos actualizada, válida para ambas versiones, tsnto shareware como registrada.
Introducirlos una vez en el juego, pulsando una tecla tras otra. Un mensaje advertirá de la activación del truco.

DNCORNHOLIO: God Mode (Invulnerable. También da Jetpack infinito).
DNKROZ: Idéntico al anterior, pero hay que teclearlo todavía más deprisa.
DNVIEW: Idéntica función a la tecla F7 –vista externa–.
DNHYPER: Sobredosis de... esteroides.
DNITEMS: Todos los objetos y llaves del inventario.
DNWEAPONS: Todas las armas al máximo de carga.
DNKEYS: Todas las llaves.
DNSTUFF: Todas las llaves, armas y objetos del inventario.
DNSCOTTYxyz: Pasar de nivel. x es el número del episodio. yz es el número del nivel (Ejemplo. dnscotty211 para el episodio 2, nivel 11).
DNSKILLx: Cambia el nivel de dificultad (x varía de 0 a 3).
DNUNLOCK: Abre todas las puertas. (OJO, CON LA VERSIÓN VERSIÓN SHAREWARE NO FUNCIONA).
DNMONSTERS: Activa y desactiva la presencia de monstruos en cada fase.
DNCLIP: Atravesar las paredes (Si se pasan los límites del mapa el juego se cuelga).
DNSHOWMAP: Muestra el mapa completo.
DNCASHMAN: Al pulsar espacio llueve dinero.
DNCOORDS: Muestra las coordenadas sobre el mapa.
DNRATE: Muestra el "frame rate".
DNBETA: Imprime el mensaje "Pirates Suck!".
DNALLEN: Imprime el mensaje "Buy Major Strike".
DNTODD: Imprime el mensaje "Register Cosmo Today!".

## FURY 3 (PC CD-ROM)





Aquí tenéis unos maravillosos trucos:
TRYMEON: Invulnerabilidad.
GIVITUP: Todas las armas.
URDUSTD: Turbo.
JUMPNIT: Pasa al siguiente nivel.
WORMITx: Pasar a cualquier nivel (x es el número de nivel).
Para aumentar el armamento:
PACKIN1: Servo Laser.
PACKIN2: Isokenetic Gun.
PACKIN3: Rapid Laser.
PACKIN4: DOM.
PACKIN5: Viper.
PACKIN6: Baryon.
PACKIN7: Superbomb.

## SLIPSTREAM 5000 (PC CD-ROM)





En el menú principal teclear REFINERY, para tener acceso a cualquier circuito. Además, da una gran cantidad de dinero para mejorar el vehículo todo lo que se desee.

## WITCHAVEN 2 (PC CD-ROM)



Estos códigos sí que os van a servir de gran ayuda:
MARKETING: Modo God.
WEAPONS: Todas las armas.
HEALTH: Sube la vida a 100 y da todas las opciones.
ARMOR: Armadura.
STRENGHT: Resistencia.
POTIONS: Todas las pociones.



SPELLS: Todos los hechizos.
KEYS: Todas las llaves.
INVIS: Invisibilidad.
NUKE: Destruye todos los enemigos del nivel.
LEVELxx: Pasar al nivel xx.

## ZORK NEMESIS (PC CD-ROM)





Al teclear en cualquier momento CHLOE, se nos traslada a la imagen de un libro con la foto del programador. Aparecemos en una biblioteca con más áreas para explorar.



### NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **Código Secreto**
**MICROMANÍA**
C/CIRUELOS, 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**
También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección:
**codigosecreto.micromania@hobbypress.es**




# "LA VISIÓN"

## La calle de la "La Manzana"

"Apple Street", también podía haberse llamado "la calle electrónica"; desde luego, tú la habrías bautizado así. Casi dos kilómetros de avenida peatonal, inundada de tecnología y altos edificios con gigantes pantallas de vídeo en sus fachadas, no podía sugerirte un nombre más apropiado. A la salida del museo "Jocko Homo" consultaste un "mapa virtual" de la ciudad para encontrar la dirección donde, según la tarjeta que el destino te había obsequiado, se hallaba situado el Edificio Korova. ¿Qué tratarías de buscar allí?, ¿tal vez algún dato importante para tus recuerdos alterados, o quizás un código de acceso a tu terminal sensorial, que pueda solucionar tu accidentado viaje?

"GLOBAL-NET. Centro-Data MCMLXXI VT-Marilyn", Edificio Korova-1. 1187 H.W. Apple St. Ahora todas tus esperanzas estaban concentradas en esa tarjeta codificada que sostenías en las manos. Un reloj-temporal holográfico, con silueta de manzana mordisqueada, giraba en el centro de la calle. Según él, eran las 19:37 p.m., y ya estaba oscureciendo. La gente se desplazaba veloz, atropellándose, como si estuviesen en "la calle del infierno" de cualquier feria.

Mientras caminas buscando el número 1.187, tus ojos se disparan de un lado a otro para contemplar lo que te parece "el mayor espectáculo visual" que hayas tenido toda tu vida. Allí hay de todo: boutiques de ropa moderna –mucho látex y cuero negro–, salones de té, restaurantes, tiendas de electrónica especializada... La mayoría de los locales tienen pantallas planas de vídeo en la puerta, que no cesan de "torpedear" con su publicidad fluorescente: "APPLE-BURGER DeLUXE" le invita a degustar sus 1.000 variedades de sandwiches y hamburguesas, creadas por computadora y servidas por atractivas chicas-robots de "novena generación". Sólo en "APPLE-BURGER DeLUXE". "¿QUIERE VD. UN ANDROIDE, UN ESCLAVO, UN BICHO DOMÉSTICO CON PATAS? ¡Aquí se lo fabricamos! "NEXAR-CREADORES" Disponemos de un amplio catálogo y el mejor servicio de reparación y puesta apunto de toda la ciudad. ¡NO BUSQUE A OTROS. LE ENGAÑARÁN! Y NO OLVIDE ¡COMPRE O MUERA!

Has venido al lugar adecuado para encontrar y comprar todo lo que se quiera, por inimaginable que sea lo que se busque. A la derecha un extraño local blanco, en cuyo escaparate bailan una foca y dos pingüinos, llama curiosamente tu atención. "ESKIMO", AUTÉNTICO RESTAURANTE ESQUIMAL. Especialistas en "Pescado Crudo" y "Bacalao del Ártico". ¡SORTEAMOS VIAJES A GROENLANDIA!

Más arriba está lo que parece un salón de entretenimiento, donde entran y salen chicos y chicas de todas las edades. "EL RUSO TRISTE". Encima de la puerta, un letrero formado con bloques de colores, indica el nombre. Te acercas a la entrada, y puedes ver el interior. Hay distintos aposentos acristalados, donde la gente lleva "cascos" parecidos a los antiguos de realidad virtual, sólo que no tienen cables por ningún lado. En las cabinas individuales observas cómo los jóvenes se mueven haciendo gestos al aire, como si fuesen "mimos"; unos parecen estar luchando contra el "hombre invisible", con espadas también invisibles. Otros, sentados en sillones anatómicos, tienen los brazos extendidos en paralelo, y giran el cuerpo de izquierda a derecha. –Esos deben de ir a muchos kilómetros por hora– piensas, esbozando una sonrisa. Sin duda, lo que se imaginaba en tu pasado, de cómo serían en el futuro los "salones recreativos", se había hecho realidad. Te gustaría entrar y echar unas partiditas, pero... ¿cómo demonios ibas a pagar si no tienes una sola moneda de curso actual? "Chips". Eso dijo el taxista que te llevó al museo. Pues no, no tenías "chips", ni nada parecido. Realmente no sabías ni cómo eran. Así que lo mejor será proseguir, y encontrar la dirección de la tarjeta.

Sigues caminando, mientras buscas en un bolsillo interior de tu chaqueta algún cigarrillo. No lo encuentras; pero sí está el "souvenir" que te regalaron en la exposición: "... le obsequiaremos con un souvenir de la época". Y ahí estaba; una reimpresión de Abril de 1.982, de un clásico de la literatura futurista. El paso de los años ha dejado un tono amarillento en sus páginas: "... era un robot sin vocalización. No podía hablar. Fue fabricado y vendido en 1.996. Eran días anteriores a la extrema especialización, de manera que fue vendido como niñera...". Estás seguro de haberlo leído, pero... ¡hace ya tanto tiempo!

–¡Oye guapo!, ¿buscas algo? Puedo conseguirte cualquier cosa.

*Rafael Rueda*

## Cómo navegar en La Visión:

*Cada mes, "La Visión" te ofrece un viaje literario-interactivo al futuro de Nexus 7, –que también será TU FUTURO–. Al final de cada capítulo, encontrarás "uno o más" DATOS INFORMATIVOS, –pistas– relacionados con ese texto. Ahí está los que BUSCAS. Cada DATO INFORMATIVO corresponde a un "ENIGMA" diferente, OCULTO EN EL TEXTO. ¿Qué estás BUSCANDO exactamente?, ...nombres, videojuegos, fechas... ¡Algo que te recuerde el pasado! En tu ENTRADA VIRTUAL al ULTRA-FUTURO, sufres un fuerte "shock" neuro-mental debido a un error de conexión. Algunos RECUERDOS DE TU MEMORIA han sido alterados y ¡BORRADOS! Debes recuperarlos, antes de que sea demasiado tarde, –Enero de 1.997– (fecha real). Resuelve todas las "incógnitas" a lo largo de DIEZ partes de que consta la serie, y responde finalmente, –capítulo 11–, al test de INSTALACIÓN SENSORIAL DE RECUERDOS. Sólo entonces, sabrás si puedes regresar o, por el contrario, si te pierdes en el tiempo... como lágrimas en la lluvia...*

## Datos informativos:

1.- ¿Cuál es el título de la novela que te regalaron en el museo de "Jocko Homo"?

2.- El único videojuego del pasado, cuyo nombre sobrevive en el futuro es...? La clave está en el letrero de un local.






## Cantautora y rockera

# RIO LUNA

Río Luna esconde el proyecto musical de Pilar Macías, una valenciana afincada en Madrid que proyecta sus pasiones a través de la música clásica y el rock. En esta última faceta ha debutado con un álbum de diez canciones de melodías diáfanas y cristalinas, guitarras al estilo rockero y composiciones propias teñidas de nostalgia y símbología natural –el sol, el mar, los astros...–.

A medio camino entre la cantautora intimista al uso y la vocalista rockera sin estridencias; anteriormente había probado fortuna sin suerte tocando en bandas como Ella y un Hippy o Los Recortables, de efímera existencia. Seguidora del country, de grupos como Def Leppard o AC/DC y de mujeres como Pat Benatar; Pilar Macías toca el violonchelo de día y endurece su voz por las noches: la doble personalidad, el ángel y el demonio, que todos llevamos dentro.



## El nacimiento de una estrella cinematográfica

# «GOOFY E HIJO»



Goofy es un viejo dibujo animado de la Disney que debutó en un filme allá por 1.932 –con el nombre de Dippy Dawg–. Ha aparecido en cortos, tebeos, series de televisión e, incluso, fue mascota del equipo olímpico francés, pero jamás había sido la estrella protagonista de un largometraje hasta ahora, con «Goofy e Hijo». Este simpático perro que, pese a ser el buenazo de la historia, siempre se lleva todos los golpes –no importa, también le ocurría a Charlot–, ha hecho reír a muchas generaciones con su rara habilidad para que sus magníficas intenciones siempre fueran errores, y ya iba siendo hora de que sus méritos como actor fueran reconocidos al mismo nivel que los de Pluto, Mickey o Donald.



En «Goofy e Hijo» el equipo de producción ha intentado actualizar las características de los personajes y dotarles de referencias actuales –el rock, los conflictos generacionales...–, pero sin que el encantador Goofy pierda sus cualidades: su coche vuela más alto que Supermán –lo malo es el aterrizaje–, su cuerpo es elástico como una goma –lo malo es que a base de llevarse todos los tortazos–, siempre piensa antes de actuar –lo malo es que entre sus cualidades no abundan las neuronas–.

P.D. En España se proyecta antes de la película el corto «Mickey y su Cerebro en Apuros».

## Mezcla sin pudor

# DANZA INVISIBLE



Danza Invisible nunca ha sentido el mínimo pudor a la hora de pillar sonidos de aquí y de allá para mezclarlos. En ocasiones, eso se ha traducido en espectáculos cuyas virtudes estéticas son similares a las de un japonés bailando sevillanas; en otras, el éxito comercial y/o artístico ha acompañado la osadía y la banda ha salido con bien del fregado. Son cosas que ocurren en un mundo tan descarado y con tan poca vergüenza como el del pop.

Con su disco más reciente, «Por ahora», el grupo malagueño vuelve a repetir esta idea que une el pop con cualquier estilo y da una vuelta de tuerca para que no decaiga la fiesta. Con arrongancia, ritmos bailables y sofocos tropicales, las nuevas canciones de Danza Invisible no se apartan de una línea a la que le valdría la definición: todo vale, todo se puede juntar.

## Pareja en crisis, polis, cacos, arte y ricachones

# «CORAZONES ROBADOS»



Sandra Bullock –la chica lista de los ordenadores en «La Red», la osada pasajera del bus de «Speed» o una de las actrices que más cobra en Hollywood– y Denis Leary son los protagonistas principales de «Corazones Robados»; película dirigida por el australiano Bill Bennet –sus mayores logros los ha conseguido en el campo de los documentales, donde goza de una sólida reputación–.

Este largometraje nos cuenta la historia de una pareja en crisis –tan guapa ella, experto ladrón de obras de arte él– ante el último trabajito del experto en sustraer lo ajeno. Todo se complica cuando se introducen en un ambiente de ricachos intelectualoides que no es el suyo, algún tipo lanza sus redes sobre la chica y son perseguidos a dos bandas, por un lado la policía y por otro una banda de gansters. El enredo está servido, y también la comedia de tonos románticos. Ideal para pasar un rato agradable sin más complicaciones.



## Rock callejero en directo

# PLATERO Y TÚ



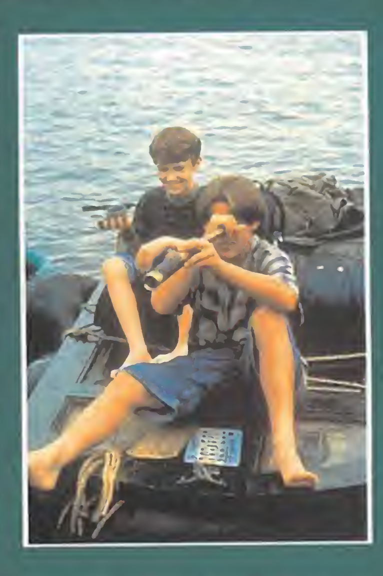
Aunque sólo fuera para desactivar la piratería de grabaciones de sus conciertos, ya iba siendo hora de que Platero y Tú registrara un disco en directo, que finalmente ha salido doble y con el título «A pelo» –por aquello de que el sonido no ha sido manipulado, con la saludable intención de que reflejara lo mejor posible lo que es una actuación de la banda–. Veintiuna canciones de rock marchoso, rhythm and blues y, sobre todo, caña, mucha caña.

Cuarteto –Fito, Iñaki, Juantxu y Jesús– bilbaino y genuino representante del rock callejero y directo, que arrastra multitud de chavalería a sus conciertos pese a ser ignorado por los medios de comunicación de masas; Platero y Tú rinde tributo en sus actuaciones a los héroes del metal más duro y clásico –AC/DC, Johnny Winter...–, ajeno a las modas más modernas y a las presiones comerciales. Heredero en su forma de entender el rock de bandas como Leño, hoy hace muy buenas migas con Extremoduro, con quien está realizando este verano una atípica gira.

## Dos niños contra el mundo

# «QUE NADA NOS SEPARE»

Erik, el gamberro del barrio, está aislado porque los mayores temen sus fechorías. Dexter también se siente solo, aunque en su caso es por culpa del virus del sida que lleva en su cuerpo. Ambos tienen once años y se convierten en inseparables. La madre de este último es feliz con el amigo de su hijo, pero los padres de Erik prohiben la relación. Cuando la enferemedad empieza a atacar a Dexter, ambos deciden, un largo y cálido verano, emprender un largo viaje en busca de la curación.



Película cargada de buenas intenciones, «Que Nada Nos Separe» ahonda un poco más en el género protagonizado por niños y adolescentes enfrentados a un mundo de adultos que no comprenden –¿fue la primera el encantador melodrama «Esperando a un Ruiseñor?»–.

Dirigida por el debutante Peter Horton, el filme está interpretado por Joseph Mazello –«Parque Jurásico»– en el papel de Dexter, Brad Renfro como Erik, y Annabella Scierra –«La Mano que Mece la Cuna»– como la madre del primero.








¡UF! ¡CÓMO APRIETA EL CALOR EN ESTOS DÍAS! CLARO QUE NO ES QUE SEA UNA MÁXIMA, SI NO QUE ES LO PROPIO DE ESTOS MESES DEL AÑO. Y COMO SABEMOS QUE VOSOTROS NO DEJARÉIS DE JUGAR CON ESOS PROGRAMAS QUE OS TRAEN POR LA CALLE DE LA AMARGURA –A PESAR DE ESTE INSOPORTABLE CALOR–, AQUÍ OS TRAEMOS UN PEQUEÑO ESTRACTO DE LAS CARTAS QUE NOS HABÉIS MANDADO ESTE MES PIDIÉNDONOS AYUDA EN DETERMINADOS LUGARES DE VUESTRAS INCURSIONES EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE ORDENADOR. ESPERAMOS QUE OS SIRVAN DE GRAN AYUDA. HASTA EL PRÓXIMO MES, QUE HABRÁ MÁS.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
**MICROMANÍA**
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
**MICROMANÍA – S.O.S. WARE**

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

## ALONE IN THE DARK II

He llegado al lago y despositado el talismán en la tumba. ¿Qué hago?

*José María García Bueno. Palma de Mallorca*

*Coge el garfio de metal que hay sobre la tumba, enciende la linterna con el mechero y arrójala contra el árbol. Mientras la sala comienza a temblar, avanza hacia la piedra situada a la izquierda de la entrada a la caverna y abre la puerta de piedra con el garfio. Sal por la izquierda, recorre el laberinto, abre otra puerta con el garfio, recorre los túneles del gusano hasta llegar a la bodega y, finalmente, escapa de la mansión.*

En el sótano del jardín que se abre al pisar el as de diamantes hay una trampilla. ¿Cómo se abre? ¿Cómo se abre la puerta del pasadizo subterráneo que se alcanza después de cruzar la puerta de la estatua?

*Roberto Chacón. Talavera de la Reina (Toledo)*

*Mueve el baúl para que aparezca un altar y coloca sobre él la carta metálica con la figura del jack de diamantes para que se abra la trampilla. Para abrir la puerta desliza la página de periódico por debajo, introduce el limpiapipas en la cerradura para hacer caer la llave sobre el periódico y recupera la llave.*

## DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo puedo hacer que el doctor Fred deje de abrir y cerrar la caja fuerte?

*Albert Cerdán. San Vicenç de Montalt (Barcelona)*

*Regresa al cuarto de los monitores e introduce la cinta en el vídeo para grabar una escena en el que el doctor Fred será detenido por dos inspectores de hacienda. Anota la combinación de la caja rebobinando el vídeo y viéndolo de nuevo a cámara lenta, abre la caja y coge el contrato.*

¿Cómo puedo conseguir el diamante? ¿Cómo puede conseguir energía Laverne? ¿Para qué sirven el cepillo, el cubo de agua y los spaghetti? ¿En qué me puede ayudar el hombre de la cometa?

*Patricio Senent. Vall de Uxó (Castellón)*

*Debes despertar al doctor haciendo que beba café a través del embudo, conseguir que firme el contrato diciendo que necesitas su firma para un certificado médico y enviar el contrato firmado al pasado para que Hoagie le ponga un sello y lo introduzca en el buzón. Ahora que el doctor Fred tiene dos millones de dólares en una cuenta podrás utilizar cualquier teléfono para comprar el diamante. Laverne debe colocar el hámster en el generador, atraparlo con el aspirador y enchufar el cable al generador. Franklin ayudará a Hoagie a lanzar la cometa hecha con la chaqueta de laboratorio –introduce antes la batería en el bolsillo– y cargar la batería con un rayo. Si echas jabón en el cubo de agua y lavas el coche de caballos con el cepillo mojado en agua enjabonada provocarás una tormenta que hará que Franklin vuelva a su habitación. Los spaghetti mojados deben ser colocados en la cabeza de la momia con ayuda del tenedor.*

## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Cómo paso el canal del pulpo? ¿Hay alguna forma de esquivar al guardia que custodia a Sophia sin tener que pegarle? ¿Para qué sirve el pozo del cuarto de los cangrejos?

*Jaime Casanova. Madrid*

*En el cuarto de los cangrejos coloca dentro de los huesos del esqueleto un bocadillo o una salchicha y coloca el conjunto sobre el pozo para atrapar un cangrejo rojizo. Para librarte del pulpo arroja al agua los huesos con el cangrejo en su interior. Puedes deshacerte del guardia introduciendo, desde el ventanuco izquierdo, un fragmento de orichalcum en la estatua.*

¿Qué combinación de las cuatro piezas debo realizar en el pecho del centinela que hay en una habitación del canal del laberinto de Atlantis?

*Daniel Martín. Valladolid*

*Debes colocar la rueda de bronce en el centro, y sobre ella la pieza de la estatua destruida encontrada en el calabozo. La pieza semicircular que representa a la luna debe colocarse en posición vertical en el lado derecho y el engranaje circular que representa al sol en la esquina superior izquierda.*

## MUNDODISCO

¿Cómo se puede viajar en el tiempo por la biblioteca? ¿Cómo se coge el cayado mágico?

*Daniel Sánchez. Las Palmas*

*Para viajar por el tiempo tendrás que encontrar el dragón, entregarle todos sus tesoros al hombre de la biblioteca que lleva un plátano de oro en la oreja y finalmente dar dicho plátano al bibliotecario para que abra la puerta del "Espacio L". El cayado del anciano mago Windel Poons se consigue cambiándoselo por la escoba del ropero.*

## SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Qué debo hacer en el Túnel del Amor? ¿Cómo consigo los mini-juegos de los escaparates giratorios de Snuckey's sin dinero? ¿Quién y cómo me habla de la "Roca de la Rana"?

*Ismael Marco. Barcelona*

*Mientras el cisne se mueve, ilumina las paredes con la linterna para descubrir la presencia de una caja de fusibles y, con ayuda de Max, provoca un cortocircuito en la caja que detendrá el movimiento del cisne. Podrás pagar los mini-juegos y otros objetos como la caja de caramelos con el dinero que se oculta en la ratonera del despacho. Será Shuv-Oohl, un hombre-topo quien, cuando hayas avanzado más en el juego, te indicará la localización de la "Roca de la Rana".*

## THE DIG

He conseguido la barra azul en la cueva y la he usado en el enigma de la esclusa –cristales de energía–, pero no sé cómo resolverlo.

*Ignacio Sandoval. Madrid*

*El objetivo es recargar de energía el cristal apagado para poner en funcionamiento uno de los transportes esféricos. Para ello, una vez introducida la barra azul, selecciona el cristal apagado y modifica la altura de cada una de las barras para que el cristal apagado alcance la máxima luminosidad.*

Donde muere el arqueólogo hay puertas. ¿Cómo se pueden abrir?

*Yago Souto. Oviedo*

*Para abrirlas hay que manipular su panel y seleccionar las cuatro figuras geométricas adecuadas y los colores, que se pueden averiguar examinando las barras que irán apareciendo a lo largo del juego. De momento utiliza la que se encuentra en esa misma sala para abrir una de las puertas y avanzar.*

PRECIOS IVA INCLUIDO

# PRIMAX

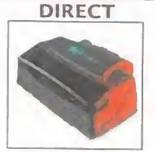
## ESCANNERS

256 GRISES

8.990

COLOR

OFERTA 16.990

COLOR MOBILE DIRECT

27.990

DATA PEN



19.990

## RATONES

AZUL MARFIL NEGRO ROJO 1.990

RATONES VENUS OFERTA 2.990

TRACKBALL 3.990

## JOYSTICKS FIRESTORM

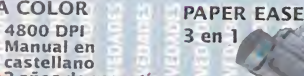
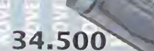
GAMESTICK 1.995

GAME CONTROL 1.990

INFRARED 1 JUGADOR 4.990

INFRARED 2 JUGADORES 6.990

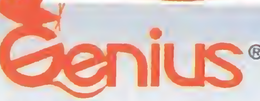
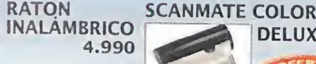
NOVEDADES

SCANNER SOBREMESA COLOR
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía
OFERTA 59.990

PAPER EASE
3 en 1
Scanner A-4
Fotocopiadora ▪ Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp ▪ Grises
34.500

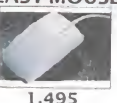
# Genius

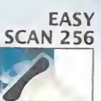



RATON INALÁMBRICO 4.990

SCANMATE COLOR DELUXE OFERTA 19.990

TV WONDER
Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo
29.990

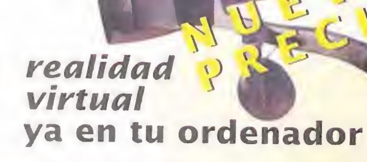
EASY-MOUSE

1.495

MOUSE TOO

2.495

EASY SCAN 256
9.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo

14.990

Mira... i·glasses!

VIRTUAL I·O

NUEVOS PRECIOS

La realidad virtual ya en tu ordenador

VERSION VIDEO PAL 64.900

VERSION PC 99.900

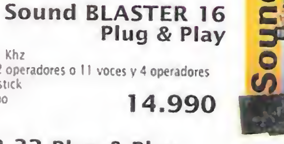
ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC 39.900

# Sound BLASTER

CREATIVE

Sound BLASTER 16 Plug & Play
- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990



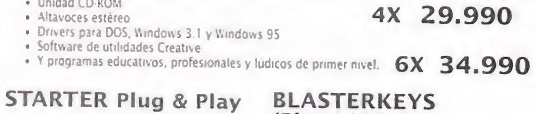
Sound BLASTER 32 Plug & Play
- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

SB AWE 32 Plug & Play 

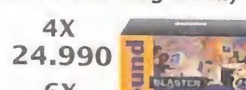
19.990

DISCOVERY CD 16 Plug & Play
Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS, Windows 3.1 y Windows 95
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel.

4X 29.990
6X 34.990

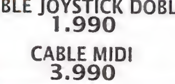


STARTER Plug & Play
4X 24.990
6X 29.990





BLASTERKEYS (Piano MIDI)
22.990



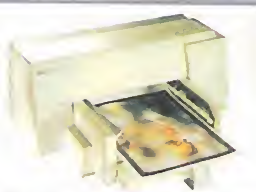
MICROFONO 2.990

CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990

CABLE MIDI 3.990

## IMPRESORAS

### Hewlett Packard



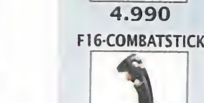
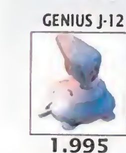
| | |
|---|---|
| HP DESKJET 600 B/N | 34.990 |
| HP DESKJET 660 COLOR + WORK PRO 96 PARA WINDOWS 95 | 49.990 |
| HP DESKJET 850 | 74.990 |
| HP LASERJET 5L | 79.990 |

### EPSON



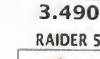
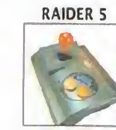
| | |
|---|---|
| EPSON 820 B/N | 34.990 |
| EPSON STYLUS COLOR IIs | 42.990 |
| EPSON STYLUS COLOR II | 54.990 |

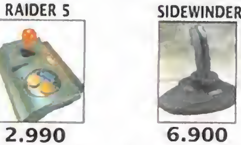
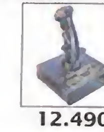
## JOYSTICKS





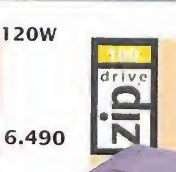





| | |
|---|---|
| ANALOG PRO GRAVIS | 4.990 |
| COMMAND PAD | 2.895 |
| DIGITAL PROPAD | 3.990 |
| F-15E HAWK | 9.995 |
| F-15E EAGLE | 21.990 |
| F16-COMBATSTICK | 15.495 |
| F16-FLIGHTSTICK | 9.495 |
| FIREFOX PC-800 | 8.490 |
| GAME PAD GRAVIS | 4.500 |
| GENIUS GAMEPAD J-05 | 1.995 |
| GENIUS J-12 | 1.995 |
| MEGAGRIP VIII | 3.495 |
| PC100 PROFESSIONAL | 3.490 |
| PC NAVIGATOR | 7.990 |
| PHOENIX | 14.990 |
| POWER PAD | 2.990 |
| PYTHON 5 | 1.995 |
| RAIDER 5 | 2.990 |
| SIDEWINDER | 6.900 (3D PRO 10.500) |
| SPRINT PAD | 3.990 |
| STRATO WARRIOR | 8.990 |
| SUPER WARRIOR 5 | 3.995 |
| TELEMACH 200 | 6.900 |
| THRUSTMASTER MKII | 12.490 |
| VICTOR PC-400 | 6.490 |

## ACCESORIOS

240W 9.990

120W 6.490

60W SOBREMESA 9.990

60W 5.990

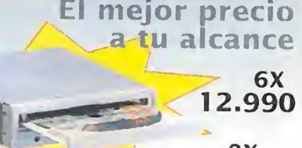


JAZ IOMEGA
Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar simultáneamente todo 1 GB
Modelos SCSI interno y externo
89.990

zip drive 100
34.990
- Paralelo externo
- SCSI externo
- SCSI interno + controladora

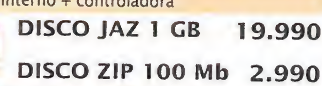
| | |
|---|---|
| DISCO JAZ 1 GB | 19.990 |
| DISCO ZIP 100 Mb | 2.990 |

IDE
El mejor precio a tu alcance



CD ROM IDE
4X 7.990
6X 12.990
8X 19.990

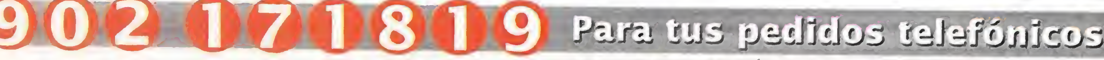
MODEMS




US Robotics 14.400 baudios 21.990

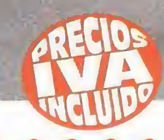


Supra 28.800 V34 externo 24.990



# NUEVOS CENTRO MAIL

**Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92**



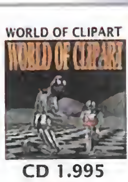

## SHAREWARE


BOARD & STRATEGY ACTION — CD 1.995


CASINO & CAR ACTION — CD 1.995


CLASSIC ACTION — CD 1.995


FUN CUBE 2 (7 CD) — CD 5.490


WORLD OF CLIPART — CD 1.995




WORLD OF COLOUR CLIPART — CD 1.995

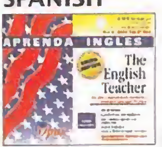

WORLD OF DTP — CD 1.995

WORLD OF EMULATORS — CD 1.995

WORLD OF FONTS & ICONS — CD 1.995

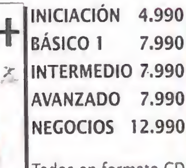
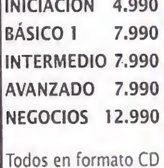
WORLD OF INTERNET — CD 1.995

## IDIOMAS


ENGLISH TEACHER SPANISH — CD 8.990

MÉTODO INGLÉS EN 90 LECCIONES Nº 1 PC/MAC — CD 6.990

WORLD OF LANGUAGES — CD 1.995

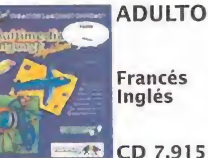


ENGLISH +

- INICIACIÓN 4.990
- BÁSICO 1 7.990
- INTERMEDIO 7.990
- AVANZADO 7.990
- NEGOCIOS 12.990

Todos en formato CD

## IDIOMAS MULTIMEDIA


JUNIOR — Alemán, Francés, Inglés — CD 6.295



ADULTO — Francés, Inglés — CD 7.915

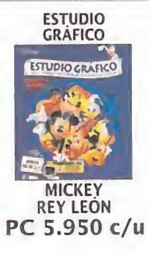
## EDUCATIVOS


3D CREADOR DE PELÍCULAS — CD 8.900


COMIC CREATOR — CD 5.700


LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 7.495


TALLER DE JUEGOS ALADDIN — CD 7.495


ESTUDIO GRÁFICO MICKEY REY LEÓN — PC 5.950 c/u


ADVENTURES IN FAIRYLAND — CD 2.990

AULA 1996 — CD 14.500


TUNELAND — CD 2.990

TWINS IN TROUBLE — CD 2.990


UPSIDE TOWN — CD 2.990

## S. O. - VARIOS

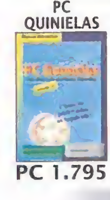

WINDOWS 95 — CD 16.900 / PC 16.900


MAKING FACES — CD 6.900


GUITAR HITS — CD 6.995


CONTROL DE LIBROS Y VÍDEOS — PC 1.795


ECONOMÍA DOMÉSTICA — PC 1.795


PC QUINIELAS — PC 1.795

## ADULTOS

| | |
|---|---|
| ANAL ROM 2 | 6400 |
| DIVAX: ARIANA | 7900 |
| LATEX | 8400 |
| NASTY PARTS | 6400 |
| PARIS NU 1900 | 6400 |
| PARIS X 1900 | 6400 |
| PENTHOUSE SELECT A PET | 2900 |
| PENTHOUSE V. PHOTO S. | 6400 |
| PORNO POKER | 6900 |
| SPACE SIRENS 2 | 7900 |
| STRIPPER NURSES | 4500 |
| VIRTUAL SEX 2 | 7400 |
| VIRTUAL VIXENS 1.2 | 6400 |

**EN ESPAÑOL**

| | |
|---|---|
| CD VÍDEOS X | |
| PLACERES PROHIBIDOS | 1750 |
| CYBEREXPERIENCE | 8990 |
| HOT DOG GIRLS | 3990 |

| | |
|---|---|
| LOVE PYRAMID | 4990 |
| LUSCIOUS LADIES | 3990 |
| MEMORY STRIP 1 | 2990 |
| MEMORY STRIP 2 | 2990 |
| SEXY ZAPPING | 5990 |
| UP & DOWN LOVE | 4990 |

**OFERTAS**

| | |
|---|---|
| BLACK PENETRATION | 1995 |
| CITY OF SIN | 1995 |
| PARTY TIME | 1995 |
| RED HOT | 1995 |
| WET DREAMS | 1995 |
| WIDE OPEN | 1995 |

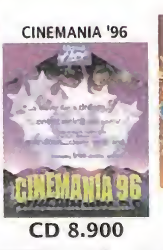
### PACKS

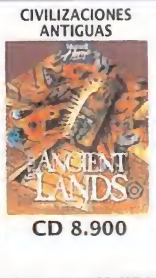
MACHINE 6 PACK **6.990**
SEXY 6 PACK **5.990**
SUPER HOT ADULT PACK **8.990**

## OBRAS DE CONSULTA

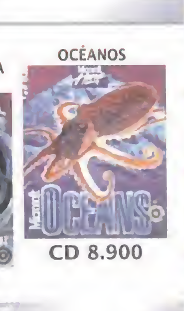
### MICROSOFT


ANIMALES PELIGROSOS — CD 8.900

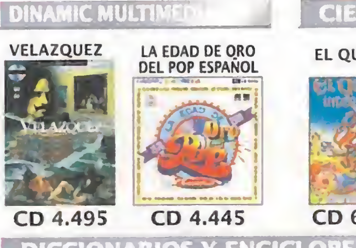

CINEMANIA '96 — CD 8.900


CIVILIZACIONES ANTIGUAS — CD 8.900


EL MUNDO DE LA AVIACIÓN — CD 8.900


OCÉANOS — CD 8.900

### DINAMIC MULTIMEDIA


VELAZQUEZ — CD 4.495

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445

### CIENCIA - TECNICA - ARTE


EL QUIJOTE — CD 6.990

ENC. DE PINTURA LAFFONT — CD 9.990

LE LOUVRE — CD 4.990

LOS TOROS — PC 2.245

### DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS

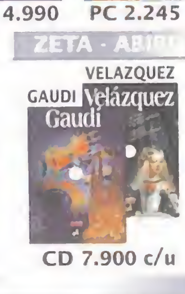

DICCIONARIO ILUST. ALKONA — CD 9.900

DICCIONARIO ENC. FUTURA — CD 14.900

DICCIONARIO ENC. LAFFONT — CD 9.990

ENCICLOPEDIA SALVAT — CD 19.990

### ZETA - ABIERTA


GAUDI / VELAZQUEZ — CD 7.900 c/u

### ZETA MULTIMEDIA


COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 12.990

EL CUERPO HUMANO — CD 12.990

MI PRIMER DICCIONARIO — CD 12.990

ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 12.990

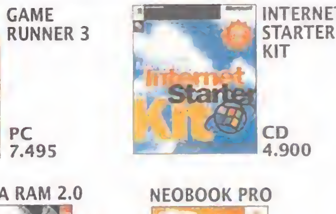
POLIZON — CD 12.990

ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA — CD 12.990

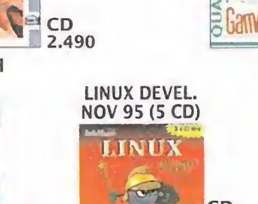
HISTORIA DEL MUNDO — CD 12.990

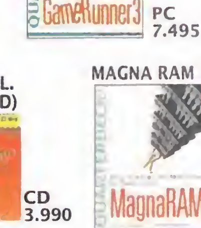
## UTILIDADES


FLYING FINGERS — CD 2.490


GAME RUNNER 3 — PC 7.495

INTERNET STARTER KIT — CD 4.900


INTERNET WITH AN ACCENT — CD 10.995


LINUX DEVEL. NOV 95 (5 CD) — CD 3.990

MAGNA RAM 2.0 — PC 7.995

NEOBOOK PRO — AHORA EN CASTELLANO — CD 9.990 / PC 8.990


NEOPAINT — AHORA EN CASTELLANO — CD 9.990 / PC 8.990

KEY CAD COMPLETE WINDOWS — CD 4.990

QEMM 8 — PC 12.990

SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS — PC 9.900


SIDEKICK '95 — PC 7.995

WEBTALK — PC 9.995


WEB TRANSLATOR — CD 8.900

WINPROBE 4 — CD 9.995

# aventuras gráficas

## EL SECRETO DEL TEMPLARIO

Un joven estudiante americano debe trasladarse a través del tiempo al año 1329 para rescatar a su prometida y lograr el Tesoro de la Sabiduria, la única forma de regresar a su época. Esta producción de Ingogrames (Alone in the Dark, Prisioner of Ice), destaca por sus personajes en 3 dimensiones con movimientos en tiempo real y el tratamiento del color para personajes y objetos según la ubicación de la fuente de luz.



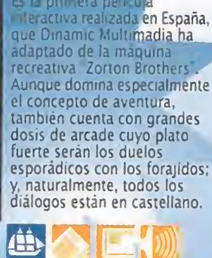

486, 8 Mb, VGA

**CD 7.495**

## LOS JUSTICIEROS




Es la primera película interactiva realizada en España, que Dinamic Multimadia ha adaptado de la maquina recreativa "Zorton Brothers". Aunque domina especialmente el concepto de aventura, también cuenta con grandes dosis de arcade cuyo plato fuerte serán los duelos esporádicos con los forajidos; y, naturalmente, todos los diálogos están en castellano.



**CD 2.795** 386, 4 Mb, VGA

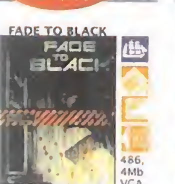
## FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN




En esta aventura te unirás a J King, el famoso piloto de alqui... Tu mision, cumplir el contrat... para llevar a la exuberante estrella de cine, Faye Russel, ... la jungla amazónica para una sesión de fotos. Aunque todo parece fácil, tendrás que sorte... todo tipo de peligros para llev... a cabo tu trabajo.
De ti depende controlar la inminente amenaza.
Ten cuidado, éste podria ser ... último vuelo del Amazon Quee...

**CD 7.495** 386, 4 Mb, VGA

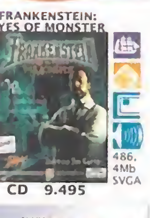


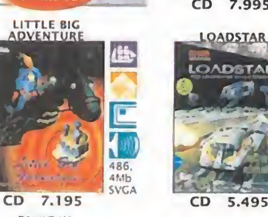
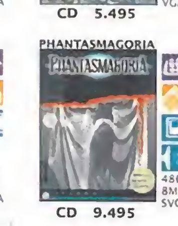






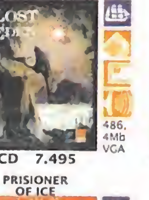








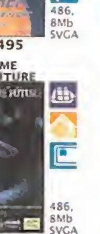





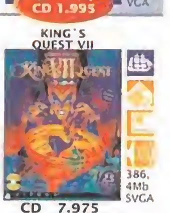


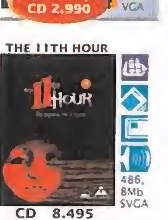






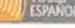
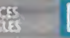
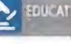






| | | |
|---|---|---|
| ALIENS | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| ALONE IN THE DARK 3 | CD 6.995 | 386, 4Mb, VGA |
| ANGEL DEVOID | CD 8.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| ARE YOU AFRAID OF DARK? | OFERTA CD 5.450 | 386, 4Mb, SVGA |
| BAD MOJO | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| BIG RED ADVENTURE | OFERTA CD 995 | 486, 4Mb, SVGA |
| BIOFORGE | CD 6.990 | 486, 8Mb, VGA |
| BURN CYCLE | CD 7.495 | 486, 8Mb, VGA |
| CHRONICLES OF THE SWORD | CD 7.495 | |
| CHRONOMASTER | OFERTA CD 4.995 | 486, 4Mb, VGA |
| CLUB DEAD | OFERTA CD 5.450 | 486, 4Mb, VGA |
| COMMANDER BLOOD | CD 7.495 | 386, 2Mb, VGA |
| CONGO | CD 7.495 | 486, 8Mb, VGA |
| D | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| DARK SEED II | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| DAY OF THE TENTACLE | OFERTA PC 2.995 CD 3.490 | 286, 1Mb, VGA |
| DREAMWEB | OFERTA CD 2.490 | 386, 4Mb, VGA |
| DRUID DAEMONS OF THE MIND | CD 6.995 | 486, 4Mb, VGA |
| FADE TO BLACK | CD 7.495 | 486, 4Mb, VGA |
| FRANKENSTEIN: EYES OF MONSTER | CD 9.495 | 486, 4Mb, SVGA |
| FREDDY PHARKAS | CD 4.975 | 386, 2Mb, VGA |
| FULL THROTTLE | CD 7.495 | 486, 8Mb, VGA |
| GABRIEL KNIGHT 2 | CD 10.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| GOBLIINS 1 & 2 | OFERTA CD 1.995 | 386, 1Mb, VGA |
| GOBLIINS 3 | OFERTA CD 1.995 | 386, 1Mb, VGA |
| I HAVE NO MOUTH | CD 7.495 | 486, 4Mb, VGA |
| INCA | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb, VGA |
| IN THE FIRST DEGREE | CD 7.495 | 486, 4Mb, SVGA |
| INFERNO | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb, VGA |
| JACK THE RIPPER | CD 7.995 | 386, 4Mb, SVGA |
| JOURNEYMAN PROJECT TURBO | CD 6.495 | 386, 4Mb, SVGA |
| JUMP RAVEN | OFERTA CD 5.450 | 486, 8Mb, SVGA |
| KING'S QUEST VI | OFERTA CD 1.995 | 386, 4Mb, VGA |
| KING'S QUEST VII | CD 7.975 | 386, 4Mb, SVGA |
| KYRANDIA 3 | OFERTA CD 1.990 | 386, 4Mb, VGA |
| LAURA BOW | OFERTA PC 2.995 | 286, 1Mb, VGA |
| LION | CD 6.495 | 486, 4Mb, SVGA |
| LITTLE BIG ADVENTURE | CD 7.195 | 486, 4Mb, SVGA |
| LOADSTAR | CD 5.495 | 386, 4Mb, VGA |
| LOST EDEN | CD 7.495 | 486, 4Mb, VGA |
| LOST IN TIME | OFERTA CD 1.995 | 386, 1Mb, VGA |
| LUNICUS | OFERTA CD 5.450 | 386, 4Mb, SVGA |
| MISION CRITICAL | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| MYST | CD 8.495 | 386, 4Mb, SVGA |
| NORMALITY | CD 7.495 | 486, 8Mb, VGA |
| ORION CONSPIRANCY | OFERTA CD 2.495 | 386, 4Mb, VGA |
| PANIC IN THE DARK | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| PHANTASMAGORIA | CD 9.495 | |
| PRISIONER OF ICE | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| QUIÉN MATÓA TAYLOR FRENCH? | CD 4.975 | 486, 4Mb, SVGA |
| SAM & MAX HIT THE ROAD | OFERTA PC 2.995 CD 3.490 | 386, 4Mb, VGA |
| SHERLOCK HOLMES I | OFERTA CD 2.990 | 386, 4Mb, VGA |
| SHIVERS | CD 8.995 | 486, 8Mb, SVGA |
| SIMON THE SORCERER II | CD 6.495 | 386, 4Mb, VGA |
| SPACE QUEST 6 | CD 7.995 | 486, 8Mb, SVGA |
| SPACE QUEST I | OFERTA CD 1.995 | 286, 1Mb, VGA |
| SPYCRAFT | CD 8.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| STAR TRECK KLINGON | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| STAR TRECK DEEP SPACE NINE | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| STAR TREK NEXT GENERATION | CD 9.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| THE 11TH HOUR | CD 8.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| THE 7TH. GUEST | OFERTA CD 1.990 | 386, 4Mb, VGA |
| THE DARK EYE | CD 6.995 | 486, 8Mb, SVGA |
| THE DIG | CD 7.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| THE LAST DINASTY | CD 5.975 | 486, 8Mb, SVGA |
| TORIN'S PASSAGE | CD 6.995 | 486, 8Mb, SVGA |
| TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER | CD 6.995 | 386, 4Mb, SVGA |
| UNDER A KILLING MOON | CD 11.495 | 386, 8Mb, SVGA |
| WELCOME TO THE FUTURE | CD 6.495 | 486, 8Mb, SVGA |
| WOLF | CD 5.495 | 386, 1Mb, VGA |
| WOODRUFF | CD 5.975 | 486, 8Mb, VGA |
| ZORK NEMESIS | CD 8.995 | 486, 8Mb, SVGA |

 MANUAL ESPAÑOL
  VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
  MANUAL INGLÉS
  VOCES INGLÉS
  PANTALLA INGLÉS
 AVENTURA GRÁFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACIÓN
 EDUCATIVO
 ERÓTICO

estrategia rol · mesa

PRECIOS IVA INCLUIDO

## CIVILIZATION II

¿El final de la civilización tal como la conocemos? ¿El comienzo de una nueva era en la evolución del hombre?. Si disfrutaste con la primera parte de Civilization, ahora alucinarás con ésta nueva entrega, con uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995

## CONQUEST OF THE NEW WORLD



¿Estás listo para colaborar en la construcción de un nuevo mundo ?. Conquest of the New World es un juego de estrategia con tres opciones de juego: acción en solitario, juego compartido en red entre un máximo de 6 personas, y duelo entre dos al usar un módem. El jugador dirige a tres grupos de aventureros con misiones particulares, en las que surgirán nuevos retos de exploración, conquista decepción y victoria.

486, 8 Mb, SVGA

CD 8.495

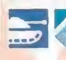
## WARCRAFT II



Regresa al mundo de WarCraft, donde la batalla entre las ordas enemigas y nobles guerreros brama de nuevo. Con nuevos aliados, terroríficas criaturas, y con nuevas e ingeniosas armas. La estrategia por la dominación de Azeroth continua.

486, 8 Mb, SVGA

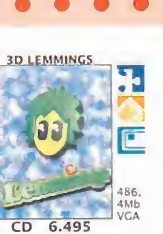
CD 7.995




EXP SET · 4.500

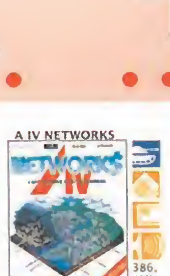
---

**1830 RAILDOADS** — 386, 4Mb VGA — CD 5.495



**3D LEMMINGS** — 486, 4Mb VGA — CD 6.495

**3D ULTRA PINBALL** — 486, 4Mb SVGA — CD 6.995



**A IV NETWORKS** — 386, 4Mb SVGA — CD 8.495

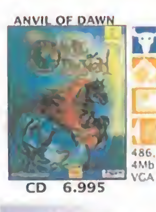
**A-TRAIN** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990



**ADVANCED CIVILIZATION** — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795



**ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II)** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995

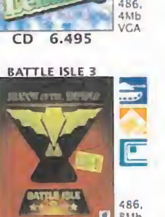


**ANVIL OF DAWN** — 486, 4Mb VGA — CD 6.995

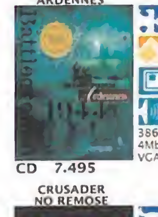
**ASCENDANCY** — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495



**ASTERIX** — 386, 2Mb VGA — CD 5.495



**BATTLE ISLE 3** — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495



**BATTLEGROUND ARDENNES** — 386, 4Mb VGA — CD 7.495



**BOLIX** — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 975

**CAESAR II** — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495



**CAPITALISM** — 386, 4Mb SVGA — CD 6.995



**CENTRAL INTELLIGENCE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990



**COBRA MISSION** — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 2.995

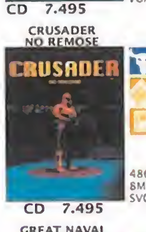


**COLONIZATION** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.495

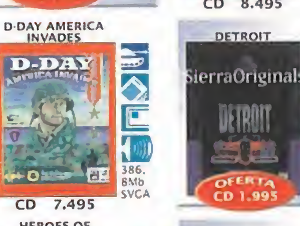


**COMMAND & CONQUER** — 486, 4Mb VGA — CD 7.495

**CONQUEROR** — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995

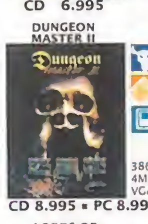


**CRUSADER NO REMORSE** — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495



**D-DAY AMERICA INVADES** — 386, 8Mb SVGA — CD 7.495

**DETROIT** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



**DUNGEON MASTER II** — 386, 4Mb VGA — CD 8.995 ■ PC 8.995

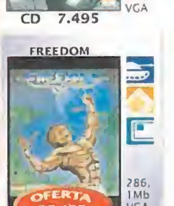


**EXTREME PINBALL** — 486, 4Mb VGA — CD 5.495



**FANTASY GENERAL** — 386, 8Mb SVGA — CD 7.995

**FIELDS OF GLORY** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490



**FREEDOM** — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 495

**GEARS WORKS** — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 975



**GREAT NAVAL BATTLES IV** — 386, 8Mb SVGA — CD 7.995



**HEROES OF MIGHT & MAGIC** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995

**LANDS OF LORE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990



**LORDS OF MIDNIGHT** — 386, 4Mb VGA — CD 7.995



**MACHIAVELLI** — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.990



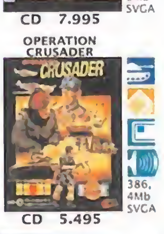
**MASTER OF MAGIC** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990

**MENZOBERRAZAN** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.490



**METAL & LACE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA PC 3.495

**MILLENIA** — 386, 8Mb VGA — CD 6.995

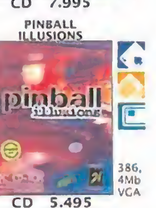


**OPERATION CRUSADER** — 386, 4Mb SVGA — CD 5.495

**PC DOMINÓ** — 386, 1Mb VGA — PC 2.245



**PC MUS** — 386, 1Mb VGA — PC 2.245



**PINBALL ILLUSIONS** — 386, 4Mb VGA — CD 5.495



**PIRATES** — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.995



**PRO PINBALL** — 486, 4Mb SVGA — CD 4.795

**RAILD ROAD TYCOON DELUXE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.990



**RING CYCLE** — 486, 8Mb VGA — CD 5.495

**SEA LEGENDS** — 486, 8Mb VGA — CD 6.495



**SHADOW CASTER** — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.990

**SIM ANT** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990



**SIM CITY** — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.490



**SIM EARTH** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990



**SIM FARM** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990

**SIM ISLE** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495



**SIM LIFE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990



**SIM TOWER** — 386, 4Mb SVGA — CD 7.495

**STALINGRAD** — 386, 4Mb SVGA — CD 5.795



**STAR CRUSADER** — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.490

**STEEL PANTHERS** — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995



**STONEKEEP** — 486, 8Mb VGA — CD 9.495



**STRIP POKER** — 486, 4Mb VGA — CD 5.495

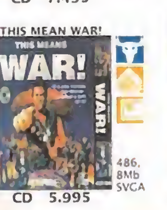


**SYNDICATE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990

**THE HORDE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA PC 1.995



**THEME PARK** — 386, 4Mb VGA — CD 7.195



**THIS MEAN WAR!** — 486, 8Mb SVGA — CD 5.995



**THUNDERSCAPE** — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 3.995

**TILT** — 486, 8Mb VGA — CD 5.995

**TRANSPORT TYCOON** — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.495



**ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990



**ULTIMA VII: BLACK GATE** — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990



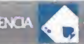
**WARHAMMER** — CD 7.495

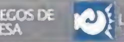
**VIKINGS** — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495



**X-COM TERROR FROM THE DEEP** — 386, 4Mb SVGA — CD 6.495

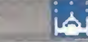


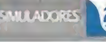












ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

CENTRO MAIL

# TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha




## EUROCOPA '96

Dinamic Multimedia te presenta PC Selección Española de fútbol Eurocopa '96, el último privilegio del buen aficionado al fútbol: Conviertete en el seleccionador nacional, disfruta con la historia de la Eurocopa desde 1960 hasta Suecia 92, sigue la base de datos preparada por Julio Maldonado... y mucho más a un precio increible.



386, 4 Mb, VGA

CD 2.695 • PC 2.695




## F1 GRAND PRIX 2

Te presentamos el mejor simulador de carreras de la historia.
Ponte el casco y compite en todos los circuitos de la temporada.
Identicos coches, las mismas pistas, patrocinadores reales, los equipos auténticos...
El Gran Prix es tu carrera más real.

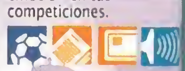


CD 7.995




## OLYMPIC GAMES

En este año olímpico podr... vivir todo su espíritu con... dinamismo de este Cd qu... combina las imágenes ma... realistas con un ritmo de juego impresionante.
Los únicos juegos con licencia oficial del Comité... Atlanta están a tu disposic... para hacerte vibrar de emoción en tus competiciones.



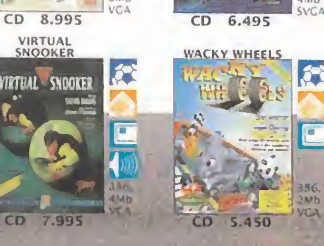
CD 5.495

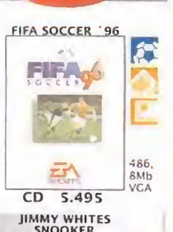










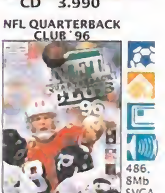
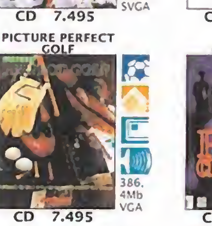
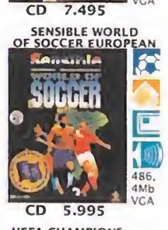






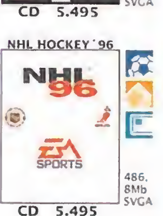


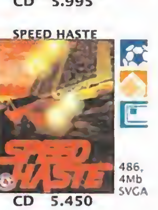






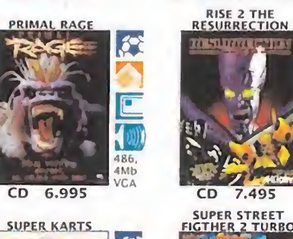


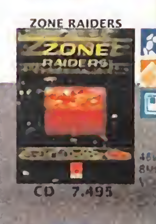










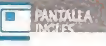



- ACTION SOCCER — 486, 8Mb, VGA — CD 5.995
- ACTUA SOCCER — 486, 4Mb, VGA — CD 5.495
- AL UNSER, JR. — OFERTA CD 3.995
- CD BASKET '96 — 386, 4Mb, VGA — CD 4.495
- CYBER SPEED — CD 1.995
- DELTA V — 386, 4Mb, VGA — OFERTA PC 1.995
- DESTRUCTION DERBY — 486, 8Mb, VGA — CD 7.495
- ESPN EXTREME GAMES — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- EURO '96 ENGLAND — CD 7.495
- EXPECT NO MERCY — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495
- FATAL RACING — 486, 4Mb, VGA — CD 5.495
- FIFA SOCCER '96 — CD 5.495
- FOOTBALL PRO '96 — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.995
- GRAND PRIX MANAGER — 486, 4Mb, SVGA — CD 6.995
- HARDBALL 5 — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- HOLE IN ONE — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.495
- INDY CAR RACING — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.990
- INDY CAR RACING 2 — CD 6.995
- INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP — 286, 1Mb, VGA — OFERTA PC 595
- INTERNATIONAL TENNIS OPEN — 386, 1Mb, VGA — CD 6.995
- JIMMY WHITES SNOOKER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- LIVERPOOL — 386, 1Mb, VGA — OFERTA PC 975
- MANIC KARTS — CD 3.990
- MAXIMUM ROAD RACE — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- MICHAEL JORDAN IN FLIGHT — 386, 2Mb, VGA — OFERTA PC 2.990 CD 2.990
- MICROMACHINES 2 — 386, 4Mb, VGA — CD 6.995
- MORTAL KOMBAT 3 — CD 6.995
- NASCAR RACING — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- NBA LIVE '96 — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- NBA JAM TOURNAMENT ED. — CD 7.495
- NEED FOR SPEED — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.495
- NFL QUARTERBACK CLUB '96 — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495
- NHL HOCKEY '96 — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- OLIMPIADAS '92 GIMNASIA — 286, 1Mb, VGA — OFERTA PC 495
- OLYMPIC SOCCER — CD 5.495
- PC BASKET 4.0 — CD 2.695 • PC 2.695
- PC CALCIO 4.0 — 386, 4Mb, VGA — CD 2.695 • PC 2.695
- PC FUTBOL 4.0 — 386, 4Mb, VGA — CD 2.695 • PC 2.695
- PGA EUROPEAN TOUR — CD 5.495
- PGA TOUR GOLF'96 — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- PICTURE PERFECT GOLF — 386, 4Mb, VGA — CD 7.495
- POOL CHAMPION — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.995
- PRESIDENTE — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.495
- PRIMAL RAGE — 486, 4Mb, VGA — CD 6.995
- RISE 2 THE RESURRECTION — CD 7.495
- RISE OF ROBOTS — 386, 4Mb, SVGA — OFERTA CD 2.990
- SANGO FIGTHER — 386, 1Mb, VGA — PC 3.990 • Sha. 750
- SCOTTISH VIRTUAL OPEN — 486, 4Mb, SVGA — OFERTA CD 1.995
- SCREAMER — 486, 8Mb, VGA — CD 4.995
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN — 486, 4Mb, VGA — CD 5.995
- SPEED HASTE — 486, 4Mb, SVGA — CD 5.450
- STRIKER 95 — 386, 4Mb, VGA — CD 6.495
- SUPER KARTS — 386, 4Mb, VGA — CD 4.995
- SUPER STREET FIGTHER 2 TURBO — CD 6.495
- THE SKIN GOLF AT BIGHORN — 486, 6Mb, VGA — CD 8.995
- TNN '96 — 386, 4Mb, SVGA — CD 6.495
- TOSHINDEN — 486, 8Mb, VGA — CD 8.495
- TRACK ATTACK — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.995
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95/96 — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- UNNECESARY ROUGHNESS '96 — 486, 8Mb, SVGA — CD 5.995
- VIRTUA FIGHTER — CD 7.495
- VIRTUAL KARTS — 486, 8Mb, VGA — CD 6.995
- VIRTUAL POOL — CD 9.495
- VIRTUAL SNOOKER — 386, 4Mb, VGA — CD 7.995
- WACKY WHEELS — 386, 2Mb, VGA — CD 5.450
- WAYNE GRETZKY & NHLPA — 486, 4Mb, SVGA — CD 5.495
- WINTER CHALLENGE — 286, 1Mb, VGA — OFERTA PC 975
- WIPE OUT — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495
- WORLD CUP USA '94 — 386, 2Mb, VGA — OFERTA PC 2.990
- WORLD RALLY FEVER — 486, 4Mb, VGA — CD 5.495
- ZEPHYR — 486, 8Mb, VGA — OFERTA CD 2.995
- ZONE RAIDERS — CD 7.495














MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

# 902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas

## DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.




CD Reg. 7.450
Sha. 990

486, 8 Mb, VGA

## HERETIC: SHADOW OF SERPENT RIDERS

El año pasado Heretic recibió puntuaciones superiores al 90%. Después de más de un año de desarrollo adicional, ID le ha añadido dos episodios completamente nuevos que proporcionan otros 18 niveles de juego en esta nueva aventura: Shadow of the Serpent Riders.

486, 4 Mb, VGA

CD 6.495

## REBEL ASSAULT II




El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tu puedas salvarla. Personajes reales en vídeo, increibles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.

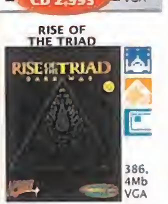



CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA

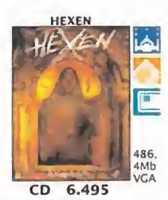










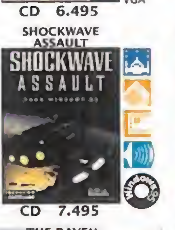





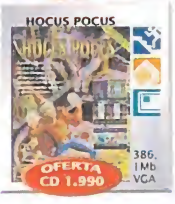










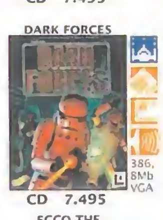
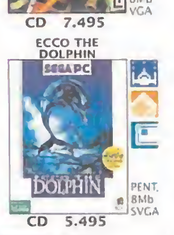


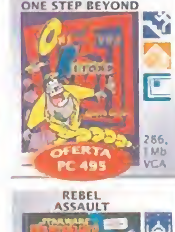








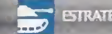



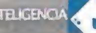





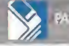


| Título | Requisitos | Precio |
|---|---|---|
| ABUSE | 486, 8Mb VGA | CD 5.495 |
| ALIEN CARNAGE | 386, 1Mb VGA | OFERTA CD 1.990 |
| ALIEN ODYSSEY | 486, 8Mb VGA | CD 7.495 |
| ARCTIC MOVES | 286, 1Mb VGA | PC 1.795 |
| ASSAULT RIGS | 486, 8Mb VGA | CD 6.495 |
| BATMAN FOREVER | 486, 8Mb VGA | CD 7.495 |
| BLAKE STONE | 386, 1Mb VGA | OFERTA CD 1.990 |
| BRAINDEAD 13 | 486, 4Mb VGA | CD 7.495 |
| CADILLAC & DINOSAURS | 386, 4Mb VGA | CD 5.495 |
| CANNON FODDER 2 | 486, 4Mb VGA | OFERTA CD 1.990 |
| CHAOS CONTROL | 486, 4Mb VGA | CD 7.495 |
| COMIX ZONE | PENT, 8Mb VGA | CD 5.495 |
| CORRIDOR 7 | 386, 2Mb VGA | OFERTA CD 2.995 |
| CREATURE SHOCK | 486, 8Mb VGA | OFERTA CD 1.990 |
| CYBERMAGE-DARKLIGHT | 486, 8Mb SVGA | CD 6.495 |
| D! ZONE (NIVELES DOOM) | | CD 5.450 |
| DARK FORCES | 386, 8Mb VGA | CD 7.495 |
| DEADLINE | | CD 6.495 |
| DEFCON 5 | 486, 8Mb SVGA | CD 6.495 |
| DESCENT | 386, 4Mb VGA | OFERTA CD 2.990 |
| DESCENT II | 486, 8Mb SVGA | CD 7.995 |
| DRAGON´S LAIR | 386, 4Mb VGA | OFERTA CD 4.990 |
| DUKE NUKEM II | 386, 1Mb VGA | OFERTA CD 1.990 |
| EARTHSIEGE 2 | | CD 7.995 |
| EARTHWORM JIM | | CD 5.995 |
| ECCO THE DOLPHIN | PENT, 8Mb SVGA | CD 5.495 |
| EXTREME NIVELES RISE TRIAD | 386, 4Mb VGA | CD 5.450 |
| FURY 3 | | CD 8.900 |
| H! ZONE (NIVELES HEXEN) | | CD 5.450 |
| HEXEN | 486, 4Mb VGA | CD 6.495 |
| HEXEN DEATH KING DARK | | CD 2.990 |
| HOCUS POCUS | 386, 1Mb VGA | OFERTA CD 1.990 |
| ICE & FIRE | 486, 8Mb SVGA | CD 6.495 |
| JETSTRIKE | 386, 4Mb VGA | OFERTA CD 4.995 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 386, 8Mb VGA | OFERTA CD 4.995 |
| JUNGLE BOOK | 486, 4Mb VGA | PC 4.995 |
| JURASIC PARK | 386, 4Mb VGA | OFERTA CD 2.490 |
| LA MITAD OSCURA | 286, 1Mb VGA | OFERTA PC 1.995 |
| MAD DOG II, THE LOST GOLD | 386, 1Mb VGA | OFERTA CD 4.990 |
| MAD DOG MACCREE | 386, 1Mb VGA | OFERTA CD 3.990 |
| MAGIC CARPET 2 | 486, 4Mb VGA | CD 6.495 |
| MECHWARRIOR 2 | 486, 8Mb VGA | CD 8.495 |
| MIMI & THE MITES | 386, 6Mb VGA | CD 5.450 |
| MORTAL COIL | 486, 4Mb VGA | CD 7.495 |
| ONE STEP BEYOND | 286, 1Mb VGA | OFERTA PC 495 |
| OPERATION BODY COUNT | 386, 4Mb VGA | OFERTA CD 2.995 |
| PITFALL | | CD 6.995 |
| POLICE QUEST SWAT | 486, 8Mb SVGA | CD 8.995 |
| POWER DOLLS | 486, 4Mb VGA | CD 6.495 |
| PRINCE OF PERSIA | 286, 1Mb VGA | OFERTA PC 1.495 |
| RAPTOR | 386, 2Mb VGA | OFERTA CD 1.990 |
| RAYMAN | 486, 4Mb SVGA | CD 7.495 |
| REALMS OF CHAOS | 386, 1Mb VGA | CD 5.450 |
| REBEL ASSAULT | 386, 4Mb VGA | OFERTA CD 3.490 |
| RISE OF THE TRIAD | 386, 4Mb VGA | CD 5.450 • PC 5.450 |
| ROAD WARRIOR | 486, 8Mb VGA | CD 5.995 |
| SEAL TEAM | 386, 2Mb VGA | OFERTA CD 2.990 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | | CD 7.495 |
| SPACE PIRATES | 386, 1Mb VGA | OFERTA CD 3.990 |
| STORM | | CD CONS. |
| T-MEK | 486, 4Mb SVGA | CD 6.995 |
| TEKWAR | 486, 8Mb SVGA | CD 6.495 |
| TEMPEST 2000 | 386, 4Mb VGA | CD 6.495 |
| TERMINAL VELOCITY | 486, 4Mb VGA | CD 6.450 • PC 6.450 |
| TERMINATOR: FUTURE SHOCK | 486, 8Mb VGA | CD 8.495 |
| THE HIVE | | CD 7.495 |
| THE RAVEN PROJECT | 486, 8Mb VGA | OFERTA CD 2.990 |
| THE ULTIMATE DOOM | 386, 4Mb VGA | OFERTA CD 2.990 |
| TRAUMA | 386, 4Mb VGA | CD 5.450 |
| WETLANDS | 486, 8Mb SVGA | OFERTA CD 2.995 |
| WITCHAVEN II | 486, 8Mb SVGA | CD 6.495 |
| WOLFENSTEIN 3D | 386, 4Mb VGA | OFERTA CD 1.990 |

















ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

CENTRO MAIL

# CONECTATE CON NOSOTROS EN HOBBYTEX

Marca el 032 con la clave *HOBBYTEX#



## simuladores

### ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Velocidad, invisibilidad y agilidad a los mandos de siete de los más avanzados y peligrosos cazas del mundo, gracias a la amplia experiencia militar acumulada por el Jane's Information Group. Nuevos enemigos, como el Eurofighter y el Mirage 2000, a los que hacer frente también por modem a través de red.



CD 7.495

### EF 2000

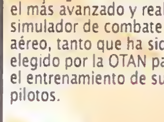


486, 8 Mb, SVGA

Inspirado en el avión de superioridad aérea Eurofighter 2000, la punta de lanza de la defensa europea del próximo siglo, este programa acredita ser el más avanzado y real simulador de combate aéreo, tanto que ha sido elegido por la OTAN para el entrenamiento de sus pilotos.

CD 8.495

### WING COMMANDER IV



486, 8 Mb, SVGA





Combinando una película de Hollywo[od] y la última tecnolog[ía] en simulaciones de combate espacial, e[ste] juego te proporciona un grado de diversi[ón] y desafío como nun[ca] antes hayas encontrado. La confederación ha sufrido un ataque p[or] parte de unos pirata[s] y una vez más tendr[ás] que poner en juego [tu] destreza en el vuelo para librar una bata[lla] por la Humanidad.

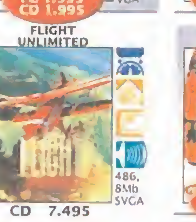
CD 9.495

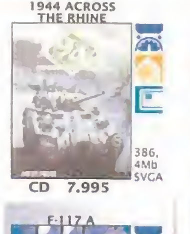






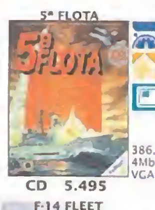


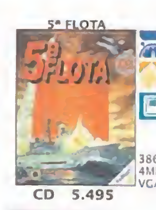
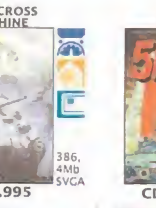









- 1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb, SVGA — CD 7.995
- 5ª FLOTA — 386, 4Mb, VGA — CD 5.495
- ACES OVER EUROPE — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- AH-64D LONGBOW — CD 7.495
- AIR POWER — 486, 4Mb, SVGA — OFERTA CD 2.495
- APACHE LONGBOW — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495
- B-17 FLYING FORTRESS — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- DAWN PATROL — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- DOG FIGHT — 386, 1Mb, VGA
- F-117 A — 286, 1Mb, VGA — OFERTA PC 1.995 CD 1.995
- F-14 FLEET DEFENDER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 3.990
- F-15 STRIKE EAGLE II — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- F-19 STEALTH FIGHTER — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- FALCON 3.0 — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.490
- FAST ATTACK — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495
- FIGTHER WING — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 3.995
- FLIGHT COMANDER 2 — 486, 4Mb, SVGA — CD 5.495
- FLIGHT SIMULATOR 5.1 — 386, 2Mb, VGA — CD 8.900 ▪ PC 8.900
- FLIGHT UNLIMITED — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495
- GUNSHIP 2000 — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- HARPOON — OFERTA CD 1.295
- HARRIER JUMP JET — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- HELLFIRE ZONE — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- KNIGHTS OF SKY — 286, 1Mb, VGA — OFERTA PC 2.495
- M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- NAVY STRIKE — 486, 4Mb, VGA — CD 7.495
- OVERLORD — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.990
- PRIVATEER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- RED GHOST — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.495
- SAIL 95 — 486, 8Mb, SVGA — CD 8.495
- SEA WOLF — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- SHELLSHOCK — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.495
- SHERMAN M4 — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 1.295
- SILENT HUNTER — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.995
- SILENT SERVICE II — 286, 1Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- SILENT STEEL — 486, 4Mb, SVGA — CD 6.995
- SILENT THUNDER — CD 5.995
- SPACE BUCKS — CD 6.995
- SPACE SIMULATOR — 386, 1Mb, VGA — PC 8.900
- STAR RANGERS — 486, 8Mb, SVGA — CD 6.995
- STRIKE COMMANDER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- SU- 27 FLANKER — CD 7.495
- SUPER VGA HARRIER — 386, 2Mb, SVGA — OFERTA PC 1.995
- TANK COMMANDER — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.495
- TASK FORCE 1492 — 286, 2Mb, VGA — OFERTA CD 1.995
- TFX — 386, 4Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- TIE FIGHTER — 386, 2Mb, VGA — CD 7.495
- TOM CAT ALLEY — PENT, 8Mb, SVGA — CD 5.495
- TOP GUN — 486, 8Mb, SVGA — CD 7.995
- USS TICONDEROGA — 486, 4Mb, SVGA — OFERTA CD 2.995
- WEREWOLF VS COMANCHE — 486, 8Mb, VGA — CD 7.495
- WING COMMANDER II — 386, 2Mb, VGA — OFERTA CD 2.990
- WING NUTS — 486, 8Mb, VGA — CD 5.495
- X-WING — 386, 2Mb, VGA — OFERTA PC 2.995 CD 3.490

## superofertas






- ATAC — 286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795
- BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV — 286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 495
- RINGWORLD — 386, 4 Mb, VGA — OFERTA PC 795
- STUNT ISLAND — 386, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795
- WAX WORKS — 286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795
- ZYCONIX — 286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 395




## HACE 10 AÑOS...

Las vacaciones de verano siempre han sido un acontecimiento especialmente celebrado en Micromanía. El verano del 86 fue cálido y largo, lo suficiente para contároslo todo sobre «Phantomas», con mapas incluidos del mismo. Y de «Pentagram», que también sufrió destripe, como «Green Beret», «Mercenario», «2112 AD» y «The Goonies», entre otros. Comentarios, trucos y rutinas de programación completaban un número auténticamente especial.




**¿Cuánto...** tiempo habrá que esperar para que entre los proyectos LucasArts estén las tan esperadas continuaciones de las sagas «Monkey Island», «Indiana Jones», «Maniac Mansion» o «Sam & Max»?

**¿Qué...** ha pasado con aquellos programas que permitían trucar los juegos que tanto proliferaban antes, o es que ya no nos gusta hacer trampa?

**¿Por qué...** no se hacen más producciones multimedia interactivas sobre películas de éxito en el estilo de «Forrest Gump Music, Artists & Times»?

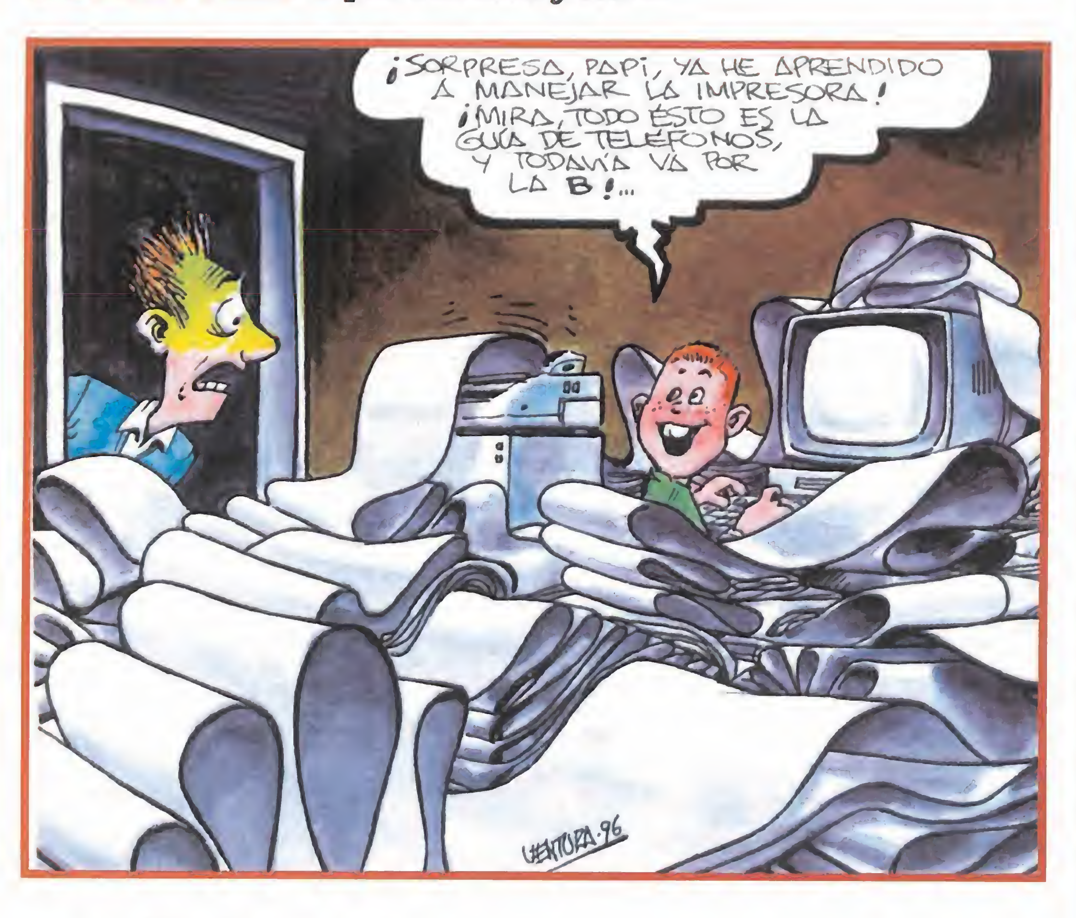
**¿Cuándo...** se darán cuenta las compañías que estamos llegando a un extremo en que las películas interactivas son mucho más de lo primero que de lo segundo?

## ESTE ES EL ANUNCIO QUE ESCANDALIZA A EUROPA




Que los anuncios que corren por las publicaciones europeas son audaces y atrevidos, es algo ya indudable a tenor del especial sobre anuncios que publicamos en el número 11 de Micromanía. Uno de los más arriesgados y polémicos era el de «Command and Conquer» de Virgin, juego sobre el que han realizado uno nuevo con el que se han superado a sí mismos, levantando una polvareda impresionante. Juzgad a la vista de discho anuncio.

## HUMOR por ventura y Nieto



## LO MEJOR DEL MES

El mal trato que nosotros, al igual que otros componentes de la prensa en general, recibimos por parte de los representantes de algunas compañías en los stands del E3. Creemos que esa no es forma de atender a personas que han recorrido miles de kilómetros para entrevistarse con ellos y conocer sus nuevos productos. Aunque, todo hay que decirlo, hubo gente que se portó muy bien...

## FORMIDABLE...

... que después de considerar imprescindible dotar a los juegos de posibilidades multijugador por red, modem y cable serie, las compañías se vuelquen en intentar que funcionen a través de Internet. El hecho de poder jugar por medio de la gran red con una persona situada a miles de kilómetros, ya es una realidad. Juegos que ya están en la calle como «Spycraft» o «CivNet» tienen opción multijugador vía Internet. Y otros que están en preparación como «Ultima Online», «Quake». Y cada vez más, pues es una tendencia que crece imparablemente. Tanto que mediante programas especiales como «KALI», «iFrag» o «IP-Tunnel», se puede habilitar a juegos preparados para red o por modem para que funcionen vía Internet. Una pasada.

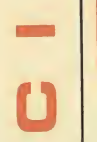



## LAMENTABLE...

... la falta de caballerosidad y de buenos modos que impera en la lucha diaria que los fabricantes de nuevas máquinas mantienen por el control del mercado. Todo vale con tal de colocar un producto por encima del de los competidores. Ataques desaforados, insultos, descalificaciones y declaraciones irónicas se han cruzado entre los máximos responsables de esas compañías tanto en la prensa extranjera como en Internet. La clase, el comedimiento y el buen gusto han dado paso a unas actuaciones que se acercan más al comportamiento de los personajes de los arcades de lucha de sus máquinas que al de hombres de negocios curtidos. El hacha de guerra ha sido desenterrada.







# Los ricos también ladran

Se ha acabado una feria más. Otra de esas mastodónticas y circenses reuniones en la que el lema es, "mi stand es más grande que el tuyo, tiene más colorines y arma mucho más ruido". Una muestra en la que si los juegos fueran libros, los hábiles responsables de las compañías de software nos venderían un producto por el color de las tapas y el número de páginas...

Entre otras muchas cosas –algunas hasta interesantes– el 99% del público asistente al evento se ponía como una moto cuando la gran N desveló el secreto a voces que, desde hace meses, venía circulando por la prensa de medio mundo, en relación a la nueva chisma con la que van a "salvar el mercado del videojuego" –palabras textuales–.

Y sí. Muy bonito, bueno y barato. O eso dicen, porque la pura verdad es que excepto por tres cosas nuevas seguimos con las mismas incógnitas sin desvelar. Todo llegará.

Pero claro, en un sector que tiene un mucho de superficialidad y un todo de negocio, lo único que se puede esperar cuando ocurre algo así es que los demás no se crucen de brazos y, como ya se sabe que la mejor defensa es un buen ataque, la "despreciable" competencia ha comenzado a ladrar.

Uno tenía la esperanza que, al menos, los que tradicionalmente parten el bacalao, los "bosses", los "number one", o sea, los grandes directores de multinacionales –o, al menos, algunos de los más representativos– habrían aprendido algo de ese "savoir faire" que antiguamente distinguía a todo un presidente que, en el fondo, y en cuanto a su trabajo, podía ser un tipo desalmado y despreciable, pero al menos capaz de dar cierta imagen.

Ahora, ni siquiera vale aquella frase de Makinavaja donde decía que "en un mundo podrío y sin ética, sólo nos queda la estética."

En cuanto los responsables de ojos rasgados de la gran N han empezado a dar señales de vida sobre la veracidad –al menos, hasta que se demuestre lo contrario– de las posibilidades de su maquinón, los de enfrente –también de ojos rasgados, pero con una S en sus escudos– han empezado a decir que eso es una locura, un timo y que tiene menos futuro que un vendedor de estufas en el Sahara.

Como aquí ya nadie se corta, los de la N y sus colaboradores han cogido y han puesto a caer de un burro a unos terceros –por aquello del "por si acaso tú también me vas a decir algo, primero me meto contigo y luego ya veremos"–. Estos, a su vez, implican a otros que nada tienen que ver con este deleznable espectáculo y, para finalizar, todos empiezan a lanzarse acusaciones sobre el miedo que se tienen unos a otros.

De las declaraciones que han ido salpicando el proceso, se pueden extraer perlas como:

- Nintendo: "La bajada de precios de Sony lo que me sugiere es la sensación de que están aterrados, y que les invade el pánico (...) no es más que un intento desesperado de hacer cualquier cosa para sobrevivir (...) y si comparamos unos sistemas y otros apenas hay diferencia entre los 16 y los 32 bits". Y, aquí, uno ya empieza a quedarse a cuadros.
- Sega: "Los de Nintendo está locos (...) ¿Cómo se puede pretender ganar dinero –inciso: ¡ahí, ahí, que es lo único que interesa!– con sistemas anticuados y pasados de moda, en los que el coste por unidad es disparatado?" Y ya está. A ganar dinerito, que es lo bueno, y al usuario que den. Y faltan los terceros...
- Sony: "3DO fue un auténtico desastre –inciso: y esto, ¿a qué viene?– (...) Nuestra máquina no es una Jaguar, ni una Neo Geo, ni un 3DO –eso, tú intenta arreglarlo...– (...) somos los líderes del mercado y tenemos la mejor tecnología, mientras que Sega y Nintendo no hacen sino buscar una salida para sus problemas". Y esto, como guinda.

Y no es lo más fuerte. Sólo unos pequeños ejemplos del bochornoso espectáculo –estos, como políticos en España no tendrían precio. ¡Tortas habría por ficharlos!–.

Con lo que de aquí se puede entresacar, uno no tiene más remedio que quedarse con la copla de que el miedo y la inseguridad a lo que pase de aquí a final de año es la verdadera razón para que los precios empiecen a resquebrajarse y caer en picado, y como lo de "a río revuelto ganancia de pescadores" jamás ha dejado de tener vigencia, al final los beneficiados van a ser los usuarios que se van a encontrar con precios más asequibles.

No somos capaces de entrar a juzgar la labor profesional de unos señores que, en lo suyo, es de suponer que son unos fenómenos, pero por estos lares circula una frase que viene a decir algo así como que "la posición profesional suele ser inversamente proporcional al nivel de aptitudes y competencia para el cargo". Y si bien puede que no sea cierto, al menos da en la diana en lo que se refiere a clase y elegancia. Ni siquiera todo eso que se comenta sobre las verduleras –con todo respeto hacia las verduleras, que jamás lo he comprobado– causarían tanta vergüenza ajena.

Claro que, después de todo, estos aún tienen suerte que en el mundo del videojuego no haya entrado –aún– Jesús Gil, porque se iban a enterar de lo que son hechos, dejando la dialéctica a un lado. Que se lo pregunten al gerente del Compostela –para espectáculos bochornosos siempre hemos andado sobrados–.



# ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

## DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

| JUEGO | DISPONIBLE | COMENT. | CPU MÍNIMA | CPU RECOM. | RAM | DISCO DURO | T. VÍDEO | CD-ROM | CONTROL | SONIDO | OTROS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AH-64 D LONGBOW | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/100 | 8 MB (16 MB RECOM.) | 36 - 97 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | TECL, RAT, JOY | SB, RL | THRUSTMAST. |
| BAKU BAKU ANIMAL | CD (WIN 95) | CD | PENTIUM/90 | PENTIUM/100 | 8 MB (16 MB RECOM.) | 5.5 MB | SVGA | DOBLE | TECL, PAD, JOY | TODAS | GRAVIS PAD |
| BATTLEGROUND ARDENNES | CD (WINDOWS) | CD | 386DX/33 | 486DX2/66 | 4 MB (8 MB RECOM.) | 5 MB | SVGA | DOBLE | RATÓN | TODAS | MODEM |
| BIG RED RACING | CD | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 8 MB | 40 MB | SVGA | DOBLE | RAT, JOY, PAD | SB, GR, RL | RED |
| CONQUEST OF THE NEW... | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB (12 MB RECOM.) | 32 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | RATÓN | AD, SB, GR, RL | MODEM, RED |
| DRUID | CD | CD | 486DX/33 | 486DX2/66 | 4 MB (8 MB RECOM.) | 12 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | RATÓN | AD, SB, GR, RL | RECOM. 4X |
| EURO 96 | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB | 26 - 100 MB | VGA/SVGA | DOBLE | RAT, TECL, PAD | SB, GR | MODEM,SERIE |
| ISLAND PERIL | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/60 | 8 MB (16 MB WIN95) | 10 MB | VGA | DOBLE | TECL, RAT, JOY | AD, SB, GR, RL | COMP. WIN95 |
| MAXIMUM ROAD RACE | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/60 | 8 MB (600 KB BASE) | 1.5 MB | VGA/SVGA | DOBLE | TECL, RAT, JOY | AD, SB, GR, RL | GRAVIS PAD |
| NORMALITY | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/60 | 8 MB | 15 - 57 MB | SVGA | DOBLE | RATÓN | TODAS | ------------------- |
| PC SELECCIÓN ESPAÑOLA | DISCO, CD | CD | 386DX/33 | 486DX/33 | 4 MB (8 MB RECOM.) | 3 - 20 MB | VGA/SVGA | DOBLE | RAT, TECL, JOY | SB | ACTUALIZABLE |
| RIPPER | CD | CD | 486DX/50 | PENTIUM/60 | 8 MB | 10 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | RATÓN | AD, SB, GR, RL | COMP. WIN95 |
| THE RIDDLE OF MASTER LU | CD | CD | 486DX/25 | 486DX/33 | 8 MB | 5 - 620 MB | SVGA (VESA) | DOBLE | RATÓN | AD, SB, GR, RL | COMP. WIN95 |
| TOUCHÉ | CD | CD | 386DX/33 | 486DX2/66 | 4 MB (500 KB BASE) | NADA | SVGA (VESA) | SIMPLE | RATÓN | AD, SB. RL, MIDI | ------------------- |
| SUPER STARDUST | CD | CD | 386DX/33 | 486DX2/66 | 4 MB (535 KB BASE) | 16 MB | VGA | DOBLE | TECL, JOY, PAD | SB, GR | VIDEO SETUP |
| VIRTUA FIGHTER | CD (WIN 95) | CD | PENTIUM/90 | PENTIUM/100 | 8 MB (16 MB RECOM.) | 40 MB | SVGA | DOBLE | TECL, JOY, PAD | TODAS | GRAVIS PAD |
| WITCHAVEN II | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/90 | 8 MB | 62 MB | VGA/SVGA | DOBLE | TECL, JOY, PAD | AD, SB, GR, RL | MODEM, RED |
| WORMS: REINFORCEMENTS | CD | CD | 486SX/25 | 486DX4/100 | 8 MB | 18 MB | VGA | DOBLE | RATÓN, TECL. | SB, GR | MODEM, RED |
| ZORK NEMESIS | CD | CD | 486DX2/66 | PENTIUM/60 | 8 MB | 35 MB | SVGA HICOLOR | DOBLE | RATÓN | TODAS | DOS Y WIN95 |

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

# La mejor selección




Este mes, nuestro CD-ROM reúne lo mejor, de los juegos más actuales.

## ESPECTACULARES DEMOS JUGABLES:

- «Virtua Fighter PC»
- «Cyberia 2»
- «AH3 Thunderstrike»
- «Chaos Overlords»
- «Return Fire»
- «Deadline»

## LOS MEJORES ARCADES:

- Reunimos lo más actual del género en una cuidada selección de shareware.

## PREVIEWS DE PELÍCULA:

- Descubre la realidad de «MDK», y entérate antes que nadie de cuáles son las películas del momento.

## Y ADEMÁS...

- Versión 1.13 de Hobbylink, e InfoFútbol 2.1 para estar al tanto de las últimas noticias sobre el deporte rey.